

A PC-JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

IX. évfolyam, 9. szám, 1998. szeptember

398,- Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

A NAGY HARCÍ HELYZET

THE OPERATIONAL ART OF WAR

ROBO RUMBLE

TEAM APACHE

M. A. X. Z.

DOMINION

FÉKCSIKORGÁS!

MOTOCROSS MADNESS

NEED FOR SPEED III

VANGERS

MECHCOMMANDER

MEGSZÜLETETT MINDEN IDŐK LEGJOBB
BATTLE-TECH JÁTÉKA!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 RACING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
11TH HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999.-
3 KOPONYA - A TOLTEC KINCSEI TITKA	9999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-
7TH GUEST /H	4999.-
ABSOLUTE PINBALL	9999.- 6999.-
ABUSE	9999.- 6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-
ADV.TACT.MISS.X WING VS THE FIGHTERS	9999.-
ADY.LIFE	4999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH4D LONGBOW /CLASSIC	4999.-
AHX 1	11999.-
AIRBORNE RANGER /H	1999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-
ALIEN INCIDENT	7999.- 3999.-
ANIMAL	9999.- 7999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.- 4999.-
ASTRIX & ALEX	9999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
BANZAI BUG	9999.- 7999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLADE RUNNER	4999.-
BLASTER	1999.-
BROKEN SWORD II	11999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR II	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAOS CONTROL	7999.- 3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.- 9999.-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	HIVJ
CIVILIZATION /H	4999.-
CIVILIZATION II + C & C	7999.-
COLIN MC RAE RALLY	HIVJ
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.- 9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK FORCES /H	4999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN	9999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DAYTONA	9999.-
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-
DEER HUNTER	4999.-
DESCENT FREESPACE	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DID VIRTUAL WORLD	4999.-

Fogy. ár Akciós ár

DIG	4999.-
DRAGONHEART	10999.- 4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DUNE	4999.-
DUNE 2000	HIVJ
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
EARTH 2140	9999.-
ECSTASIA / ARGENTUM /H	4999.-
ECSTASIA II	11999.- 9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-
EIGHT BALL DELUXE	2999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME ASSAULT	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
EXTREME VELOCITY	12999.-
F1 RACING SIMULATION	11999.-
F117A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-
F15 JANE'S	11999.-
F16 FIGHTING FALCON	2999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.- 4999.-
FALCON 4.0	HIVJ
FALLOUT	11999.-
FEELIE FILES	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFA 96	2999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLIGHT UNLIMITED II	4999.-
FORMULA 1	12999.- 9999.-
FORMULA 1 97	11999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-
FORMULA KARTS	11999.- 9999.-
FORSAKEN	4999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE	4999.-
FULL THROTTLE + DIG	4999.-
FUN PACK	2999.-
FUN PACK 3	2999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME NET & MATCH	9999.-
GAMERS JACKPOT 30	12999.-
GLORIANA	12999.-
GOLD GAMES 2	9999.-
GRAND PRIX MANAGER	4999.-
GRAND THEFT AUTO	9999.-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.- 7999.-
HARDWARE	HIVJ
HEART OF DARKNESS	9999.-
HELICOPS	7999.- 4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	6999.- 3999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	13999.-
HEXLORE	4999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	11999.-
I WAR	11999.-
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-
INDEPENDENCE DAY	9999.-
INDIANA JONES III-IV	5999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76	4999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAMIT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 2	7999.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID S KIT 4-7	9999.-
KID S KIT 8-12	9999.-
KINGS QUEST VI	4999.-
KNOX CROSSFIRE	HIVJ
LAST BRONX	11999.-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H	4999.-
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-
LOST EDEN /H	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-

Fogy. ár Akciós ár

LULA	9999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC CARPET DATA	4999.-
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-
MANIC KARTS	6999.- 3999.-
MAX 2	11999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGAPACK	11999.-
MEGAPACK 9	11999.-
MEGARACE	1999.-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-
ERASER TURNABOUT	6999.-
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NAVY FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NEED FOR SPEED 2 S.E. /CLASSIC	4999.-
NHL POWERPLAY 98	9999.-
NO RESPECT	9999.- 6999.-
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OVERLORD /H	4999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PAINTER COMMANDER	9999.-
PAINTER GENERAL II	11999.- 7999.-
PERFECT ASSASSIN	9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	4999.-
PITFALL	9999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ
POSTAL	4999.-
POWER CHESSE	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-
PUSH OVER	1999.-
QAD	9999.-
QUAKE	7999.-
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	4999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-
RED BARON II	11999.-
RED LINE RACER	11999.-
REDNECK RAMPAGE	5999.-
REDNECK RIDES AGAIN	9999.-
RIDDLE OF MASTER LU /H	4999.- 3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	9999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SABRE ACE	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.- 7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SEA WORLDWIDE SOCCER	11999.-
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHANGHAI DYNASTY	9999.-
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SID MEIER S GETTYSBURG	11999.-
SID MEIER S RACING	9999.-
SIM CITY	4999.-
SIM PARK	9999.-
SLEEPWALKER /H	1999.-
SUMRFS	9999.-
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.- 7999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.- 9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-
STAR WARS REBELLION	11999.-
STARLORD	3999.-
STARTRACFT	9999.-
STEEL PANTHERS 3	11999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUB CULTURE	3999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER RUBY	9999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SUPER EF2000	4999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-

Fogy. ár Akciós ár

SYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEX	1999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-
TIGERSHARK	11999.- 7999.-
TILT	4999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	4999.-
TOMKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOUCHÉ ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.- 4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	9999.-
TREASURE HUNTER	11999.-
TUNNEL B1	9999.- 4999.-
TUROK	9999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNREAL	7999.-
URBAN RUNNER	4999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
QUEST COLLECTION	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VR POWERBOAT RACING	9999.-
WAR COMMANDER EXPLOSION	1999.-
WAR GAMES	HIVJ
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-
WING COMMANDER	3999.-
WING COMMANDER III	4999.-
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-
WIPEOUT / ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD CUP 98	7999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORMS 2	9999.-
X CAR	11999.-
X COM APOCALYPSE	12999.-
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-
X FILES THE GAME	11999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING COLLECTOR + TIE COLLECTOR	4999.-
X WING VS THE FIGHTER	11999.-
XENDOCRACY	11999.-

1 + 5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

GRAND PRIX MASTER	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

2



MECHCOMMANDER	8
ROBO RUMBLE	12
X-COM: INTERCEPTOR	14
M.A.X. 2	16
VANGERS	18
TEAM APACHE	20
SWAT 2	22
OPERATIONAL ART OF WAR	24
NEED FOR SPEED III	26
MOTOCROSS MADNESS	28
FIELDS OF FIRE	30
HOUSE OF DEAD	32
DEER HUNTER	33
DOMINION	34
ADIDAS POWER SOCCER	36
GEX 3D	38
LARRY'S CASINO	40
HÍREK	4
ELECTRONIC ARTS AJÁNDÉKKOSÁR	6
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

ADIDAS POWER SOCCER	36
DEER HUNTER	33
DOMINION	34
FIELDS OF FIRE	30
GEX 3D	38
HOUSE OF DEAD	32
LARRY'S CASINO	40
M.A.X. 2	16
MECHCOMMANDER	8
MOTOCROSS MADNESS	28
NEED FOR SPEED III	26
OPERATIONAL ART OF WAR	24
ROBO RUMBLE	12
SWAT 2	22
TEAM APACHE	20
VANGERS	18
X-COM: INTERCEPTOR	14

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 9 .



X-COM: Interceptor

Senki sem mondhatja, hogy az X-COM-sorozat új darabja az elődeinek kaptafájára készült.

14. oldal



Need for Speed III

Exkluzív bemutató az Electronic Arts megjelenés előtt álló új játéka körül, ami - hűen az első részéhez - mérőföldkö lesz a PC-s autóversenyek között!

26. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/09-66-22)

A címlapon: MechCommander

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Laptulajdonos: Molnár Dénes és Kovács Lili

Nyomdai előkészítés: Kisvárosi Rendi Levélárnyas, Recent Kft.

Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132



Dominion

Hogy sikerült a Quake-es Romero úr új cégének bemutatkozása egy C&C-klónnal?

34. oldal



MechCommander

Vérszomjas klánok mechseregeinek párada real time-ban. Battletech-rajongóknak mindenképpen kötelező, de mindenkinek kiváló mulatság!

3. oldal



AKTUÁLIS

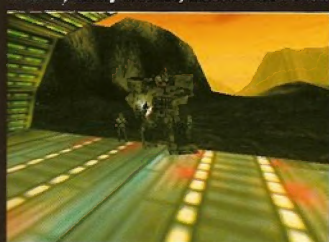
Ahoy a Tisztelt Egybegyűlteknél! Öröm megint itt együtt, bár egy kis üröm is vegyül bele, mert amellett, hogy van egy jó hírem, egy rossz is elő kell kotornom a tarsolyomból. Melyikkel kezdjem? Induljunk ki abból, hogy ha valaki alapvetően pesszimista (márpedig elnézve a világ jelenlegi folyását, az igen egészséges világszemlélet), akkor megrázó erővel éri a felismerés, hogy a dolgok nem a megszokott rendjük szerint alakulnak – szóval kezdem a jóval.

A jó hír pedig az, hogy véget ért a nyár! Nem kell többé senkinek olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznia, hogy hova menjen nyaralni ebben a szörnyű kánikulában, mire költsé a vakációra megspórolt tetemes mennyiségű készpénzt, hol lehet hideg sört kapni (alkoholmenteset, természetesen), és többi. Az élet visszatér a megszokott rendes kerékvágásba, és mindenki mehet szépen megint iskolába, dolgozni, esetleg munkánélküli segélyre. Meglehet, hogy ez bizonyos nézőpontból nem is olyan jó hír (vagy legalábbis nem mindenkinek), a mi kis milióinkból szemlélve mindenképpen az, mert az ősz azt jelenti a PC-s játékok világában, hogy végre-valahára BEINDULT A SZEZON! Mire ezt olvassátok, már le is futott a londoni ECTS'98, ahol kedvenc játékgyárosaink bemutatták, hogy mivel fogunk játszani az év hátralévő részében. Ebből kifolyólag októberben hihetetlen terjedelmű híreket várhattok. Egyelőre ennyit a jó hírekről.

A rossz hírről pedig eddigre már értesültél, ha ezt a számot az újságosnál vásároltad meg, és nem részesítetted magad az 576-előfizetés földöntúli gyönyöreiben. (Látod-látod - pedig én már hányszor mondtam?!). Mivel erről a témáról azért nem ártana egy-két szót ejtenünk, és a Ronda Cyclops legfrissebb adatai szerint a bevezető monológ olvasottsága lényegesen alacsonyabb, mint a Csevegőé, ott fogjuk megejteni ezt a kis kerekasztal-beszélgetést. Addig pedig mulatsatok jól!

Heavy Gear (Activision)

"FASA. Mechek. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy olvasta a Battletech-sorozat könyveit..." – kezdte T.J. a Mech-Commander ismertetőjét (illetve kezd majd hamarosan), de ő csak a felénk is elhíresültet említette; ezenkívül akadnak még hasonló, roppant népszerű játékok az USA-ban. Így amikor a Microprose elhappolta a Battletech-licencet az orruk előtt, az Activision gyorsan megvizsgálódott egy másik, hasonló stílusú márkanévvel a Heavy Gearrel. Ennek első számítógépes változatával már meg is ismerkedhettünk, és úgy látszik, hogy ez némi hasznót is hozott a konyhájukra, mert hamarosan itt a következő rész. A mech szimulátor stílust gondolom nem kell bemutatni: hatalmas, embervezette páncélszörnyek trappolnak egymás felé, és 50-60 tonnájuk minden báját bevetve tüzelnek egymásra az összes fegyverükből. Az újítások közé természetesen elsősorban a grafika tartozik, amely erdőket, mocsarokat és vulkanikus fennsíkakat elevenít



Heroes of Might & Magic

III (3D0/New World Computing)

Kezdetben vala a Heroes of Might & Magic, amitől a nép nagyon boldog vala. Utána lett a HOMM2, amitől meg az is nagyon üdvözlögetett vala, aki azelőtt nemhogy szerepjátékkal nem játszott, de még stratégiai játékkal sem. Márpedig a HOMM ízig-vérig mindkettő, és egy-két hónapra belül már itt is van az új része, The Restoration of Etheria alcímmel. Akinek tetszett a 2. rész (és kinek ne tetszett volna?!), az már most elkezdheti lőni az üdvövéseket, mert a szerzők tulajdonképpen semmin nem változtattak, ami az előző két részben már bevált (nem lett real time, hál'istenek!) Az elsődleges hangsúlyt a grafikai és tartalmi csinosításokra fektették: a grafika most már hi-colorban pompázik és a csapatának igazán aprólékosan kidolgozott figurákkal találkozunk. Eddig sem kellett szorongania a terepen egyetlen játékosnak sem, de ezt most majd másfélszeresére növelték, és a szereplők között is több mint száz új lény kapott helyet. Megjelenését elvileg most semzemberre ígérték, de még nem tűnt fel egyetlen listán sem. Sebaj, tartson ameddig kell – mi boldogan kibekkeljük!



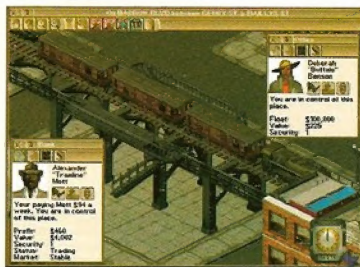
✎ Nagy fába vágják a fejszét a Cryonál: azt vették a fejükbe, hogy a tölök megszokott grafikus kalandjátékot csinálnak Wagner Gyűrű-ciklusából, az pedig tudvalevőleg oda-vissza feldolgozza a germán mitológiát, oda-vissza.

✎ Gates Obergruppenführer madárkái tovább folytatják a Close Combat-ot, amely várhatóan jövő januárban jön ki. A teljesen új 3D engine-re épülő játékban a sorozat sajátos stílusában a II. v. h. keleti frontjának csatáit játszhatjuk újra.

Gangsters (Eidos Interactive)

Úgy látszik, a kiadók kezdi észrevenni, hogy milyen kiváló üzleti lehetőségek rejlenek a t. vásárlóközönség lelke mélyén bújkáló Kis Gonoszban. Nemcsak a fantasy világában (lásd pl. Dungeon Keeper), hanem mondjuk valós helyzetekben. A Carmageddonban a gyalogosokat kell feltrancsírozni, a Grand Theft Autoban pedig polgártársaink gépjárműveit vesszük jogtalan használatba. Az is jellemző, hogy a nemsokára bemutatásra kerülő SWAT2-ben nemcsak a kommandósok szerepét játszhatjuk, hanem a terroristákat is. Hamarosan pedig megérkezik minden álmok netovábbja, amelyben gengsztert fogunk alakítani. Márpedig telke legmélyén ki ne azonosulna szívesen a Tarantino- és Scorsese-filmekben szereplő marhákkal.

A játékban egy kezdő gengszter alakítjuk, aki a bűnözés röggő, bár a munkánál lényegesen simább útnan próbál érvényesülni a húszas évek Chicagójának hangulatát árasztó New Temperance Cityben. A játék célja természetesen az, hogy mi váljunk a legfőbb keresztapává, a város urává. Az előrehaladás útja nehéz, mert a szegény maffiózónak is meg kell dolgoznia az előrejutásért. Így először csak egy kisebb csapatot toborozunk magunk közé, akikkel a környékbeli kisebb üzletekbe betérve "rabszélhetjük" azok tulajdonosait, hogy szerény tiszteletdíjjal honorálják, hogy állandó védelmünket élvezik. A befolyt pénzeszegekből több, képzetesebb gengsztert bérelhetünk fel a bandába – na



gyobb bandával pedig nagyobbterületre vonatkozhat az ellenőrzésünk alá. Természetesen tevékenységünket két oldalról is ádáz szempillantások kísérik: egyrészt a Törvény és a Rend őrői, másíkról pedig a konkurencia. A játék ebben a tekintetben is a való élet tökéletes szimulációjaként működik, mert csak akkor leszünk sikeresek, ha a hivatalos személyeket (bírókat, esküdteket, szemtanúkat, stb.) lepenézéssel, fenyegetéssel vagy akár likvidálással a saját kedve szerint mozgathatunk – úgyisintén a többi gengszterrel is egyéni érdekeink kell szövetséget kötnünk, vagy éppen megszakítanunk. Amikor már nagyobb méretekben üzzük a bűnöző ipart, beszálhatunk a szokásosan jól jövedelmező üzletekbe: prostituáltakba, illegális szerencsejátékokba, szeszszempészterbe és hasonló nyálánkságokba is.

A kivitelezést teljesen a Windowsra alapozták, mert minden infót, parancsot, illetve ügyes-bajos dolgunkat a játéktérben elszórt ablakkal intézzük. A város izometrikus nézetével és megvalósításával leginkább a Sim City 2000-re hasonlít, bár annál jóval aprólékosabb a kidolgozása. A Változatosságára biztos nem lesz hiány mert a várost több mint ezer különféle alkotóelemből (boltok, lakóházak, irodák, stb.) állították össze. A városi élet mozgalmasságát pedig az 5000 főnyi lakosság szolgálja, amelyből egyébként a 2000 civil lakos, 250 rendőr és 100 FBI-nyomozó mellett 400 gengszter máskál. Rájuk pedig jut 2000 üzlet-ember, szóval virulni fog az üzlet! Szóval súlyos játék lesz ez minden-képpen, pedig csak P120 a gépigénye. Sajnos az idén már biztosan nem fogunk találkozni vele, mert a legkorábbi megjelenési időpontja január.



✎ A Bungie-nál is egy folytatáson szorgoskodnak a fiúk, nevezetesen a Myth-en. Ők is elsősorban a grafikai engine-tökéletesítését tűzték ki maguk elé. A Soulblighter alcímet viselő játék várható megjelenéséről még nincs hír

✎ A végére pedig szokás szerint egy épületes ökörség: valamelyik nagytudású filmágnás megvette a House of Dead (ld. 32. oldal) megfilmesítési jogait, és rendezőnek Bob Dylan fiát kérte fel. Miért nem a Redneckből csinálnak mozit?



ELECTRONIC

Kicsit rendhagyó módon folytatjuk a híreket. Mivel ezek beszerzésének módja rendszerint az Internet, illetve a kiadó által az újságok részére folyósított promóciós anyag, kicsit nehéz a szöveges előzetesek, illetve az állóképek alapján objektív képet adni egy készülő játékról. Mivel a kiadók rendszerint elhajlítják adni a játékaikat, az előzetesek rendszerint úgy festenek, hogy azok alapján az ember azonnal ki is dobálja az összes játékát, hiszen nemsokára jön az intergalaktikus csoda, ami után tulajdonképpen már nem is érdemes senki másnak játékirással foglalkoznia – vagy legalábbis én még nem láttam olyan hírverőt, amelyben azt írták volna, hogy egy minden tekintetben közepes (esetleg rossz) játékot készülnek kiadni, amiben semmi újdonság nincs, hiszen saját ötletek hiányában úgyis úgy lopkodták össze az egészet a piacon jelenleg sikeresnek számító játékokból.

Az Electronic Arts '98 végére tervezett játékaival kicsit másképp fest a helyzet. A cég okos, hosszú távra berendezkedő üzletpolitikájával mára a világ legnagyobb játékkiadó- és terjesztő vállalatává vált. Igen taktikusan soha nem adtak ki silány tömegárut (ha most hirtelen mondanom kellene az utóbbi 3-4 évből egy olyan EA-játékot, ami idejében és kategóriájában ne tartozott volna a jó közepesek közé, igen komoly bajban lennék), viszont a nagy lehetőségeket rejtő fejlesztőket (Bullfrog, Origin, stb.) roppant ügyesen kiszagolták, és gyorsan magukhoz kötötték – vagy egész egyszerűen megvásárolták. (Nyilván nem véletlen, hogy azonnal lecsaptak a Microprose-től távozó Sid Meierre, vagy mondjuk a Bullfrogtól megugró Peter Molyneux-re is, aki így házon belül maradt.)

Mint a Virgin példája is mutatja, a nagyság nem mindig jár együtt az üzleti sikerességgel, de az Electronic Arts ebben is világverő: a legutóbbi üzleti évük zárásakor mutatkozó 921 millió dolláros nyereségükkel minden eddigi rekordot messze megdöntöttek. A nyáron pedig 122 millió dollárért megvásárolták a Virgintől a Westwoodot, akinek bármely játéka – talán az egy LucasArtsot leszámítva – jelenleg a világ legbiztosabb útja egy kasszasikerhez. Ezt figyelembe véve, különféle üzleti elemzők már most megjósolták, hogy jelen üzleti évükkel az Electronic Arts fogja nyereségben túllépni a büvös milliárdos határt.

Külön szót érdemel egyébként az ott dolgozó emberek munkája is. PR-sük, **Ms. Chloe Nathevell** hetente minimum 20-30 e-maillel szórakoztatja Martint, még kérdés nélkül is tisztevel küldi a megjelenő játékaik béta-verzióit – meg egyébként is elhalmoz bennünket mindenféle nagyfelbontású grafikával, amiből az egyszerű újságírók nagyszerű címlapokat, poszttereket és oldalakat gyárthatnak a grafikussal. (Egyéb cégeknel hosszas könyörgés szükséges egy-egy valamiért – és még jó, ha egyáltalán válaszolnak.)

Augusztus végén Budapesten járt **Mr. Peter Laughlin**, az EA közép-európai, kelet-európai, észak-afrikai és egyéb zürös régiókért felelős sales manager, akivel már volt szerencsénk a Dune Keeper magyarországi bemutatóján különféle mézes pálinkákat hörpölni, és ha már úgyis erre járt, elkocogott hozzánk, hogy egy videokazettán élőben is bemutassa, hogy mit fognak nyújtani az új EA-játékok. Közben természetleg kifejtette az EA magyarországi üzleti elképzeléseit. Ettől ugyan kicsit elhúztunk, mert a marketingeseik azt

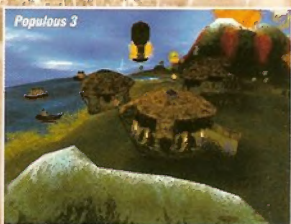
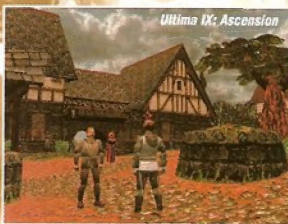
számolták ki, hogy kis hazánkban 6 millió (igen: 6.000.000!) ember számít potenciális játékosnak, ebből körülbelül 1 millió játszana is rendszeresen, de ebből csak harmincezer a játékos. (Persze az első két horribilis számba nem kizárólag a PC-seket értette, hanem a konzolon játszókat, azon belül is túlnyomórészt a PlayStation gamereket.) Hogy az utóbbi számot minél jobban megnövelhessék, az az elképzelés, hogy olyan játékokat gyártsanak, amelyek a különféle ízléssel rendelkező játékosok érdeklődését egyaránt lekötik. Ezt az elképzelést tükrözi, hogy tavasszal és nyáron a marketing munkájuk legnagyobb részét a World Cup '98 töltötte ki, hiszen az egész világ futballzában égett. Ezzel el is érkezünk magukhoz az újdonságokhoz. Egy párral ugyan már találkoztunk eddig a Hírekben, de azért érdemes egy újabb pillantást vetni rájuk, márcsak azért is, mert a jövő hónapban biztos, hogy egy rakás ECTS-hír lesz, de azok között nem lesz Electronic Arts játék, ugyanis úgy döntöttek, hogy kibérelnek valami szerényebb kis kútrát valahol Londonban (ha jól tudom, félmillió fontért, tehát igen szerény helyről van szó), és a napi zárás után ott látják vendégül az ECTS-re érkező szakembereket, distributórokat és újságírókat. Meg a Martint.

Kedzük mondjuk az EA új zászlóshajójával, ami az elképzelések szerint megjelentésétől átveszi a World Cup '98 szerepét, hiszen ki az, aki nem szeretne millió dolláros sportkocsikkal száguldan, fityiszt mutatva a rendőröknek? Természetesen a **Need for Speed III:**

Hot Pursuitről van szó, amire tulajdonképpen most nem is érdemes vesztegetnünk a szót. Na nem mintha olyan "rossz" lenne, mert a csodás első részt követő, igen közepesre sikerült folytatás után most ismét sikerült megcsillantani ezt a patinás nevet – csak a fentebb említett Chloe anyó időközben küldött belőle egy 99%-os verziót, így a 26. oldalon volt szerencsénk tesztelni.

Az avatott stratégák és T.J. (a két kategória ugyanis nem feltétlenül fedi egymást...) legnagyobb öröme várhatóan novemberben jelenik meg, minden idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagyta a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az új részbe belefecsejtettek, igencsak meghozta az eredményét. Arról már volt szó egyszer a hírekben, hogy a 3D-gyorsítókna köszönhetően teljesen három dimenziós lesz a terep és – a nézőpont változtathatóságának révén – teljesen körbejárható, de arról viszont nem, hogy ez ilyen szabadságfokkal, és ami nem utolsósorban: ilyen sebességgel fog működni. Hozzám hasonló Populous-őrültek tehát lyyekezzenek megmaradt szabadságukat az év végére tartalékolni.

Popsival szinte egy időben jelenik majd meg egy hasonló kategóriájú, hasonlóan nehézslő, de mégis teljesen más stratégiai játék: a **Sid Meier's Alpha Centauri**. En ettől a fickótól még rossz játékot nem láttam (világfajsszist viszont annál többet), tehát igen sokat várok most is, amikor kedvenc témáját, a Civilizationt fejlesztet tovább sci-fi kivitelben. A játékmenet ugyan megmaradt, de nagy fontossága lesz annak, hogy melyik fajt írá-



ONIC ARTS™



Need for Speed III



Need for Speed III



Fighter Legends



Moto Racer 2

AJÁNDEKKOSÁR

nyírtjuk, továbbá sokkal nagyobb szabadságokkal garázdálkodhatunk a különböző csapatok között. A Civ2-höz képest az irányítást teljesen kicserélték (bár azzal sem volt semmi baj), viszont ez is elég hatékonyan tűnt. Sokkal több lesz benne a videó, mint az elődjében, ami nem baj, bár azt tegyük hozzá, hogy ezek a futurisztikus színek kicsit súlyosak az én szimpla lelkivilágomnak. Sebjaj, majd napszemüvegben játszom vele hónapokat.

Az RPG-fanok szívét hozza majd igazán dobogásba a lassan már két évtizede tartó Ultima-sorozat következő része, az **Ultima IX: Ascension**. Az Origin programozói ebben már teljes mértékben szakítottak az utóbbi Ultimákban hagyományossá vált félfélművelési megjelenítéssel: a játék teljesen új, 3Dfx-es grafikai engine-t kapott. Ennek megfelelően most jobban hasonlít a Deathtrap Dungeonre vagy a Die by the Swordre, mint elődei, és bár a történetben megint egy csapat fog szerepelni, személyesen csak a főhőst, Avatart fogjuk irányítani. A kiugró látványtól persze nem kell megijedni, hiszen a játékmenet ugyanaz a verbő, klasszikus RPG maradt, mint az

volt eddig is – mindössze a látvány utolérte a '98-as évet. Lands of Lore és a Might & Magic utolsó részei tehát valószínűleg a kukába kerülnek októberben. Sajnos pont arról nem tudok semmi új-donságot mondani, amiről igazán akartam: a **Dungeon Keeper 2**-ről. Annnyit már eddig is tudunk róla, hogy ebben is új, 3Dfx-es grafikus engine fog dolgozni, a figurák sprite-jait poligonból álló alakok váltják fel, az első részben már ismertek mellett lesz még néhány új szörny és varázslat – de az EA-videón kizárólag csak az átkötő-, illetve az intromozit szemlélhettem hosszasan, magából a játékból még egy állókép sem. Ez mondjuk elég meglepő, mert – elméletileg – ennek is meg kéne jelennie még november végéig. Remélhetően nem fog három évet csúszni, mint az elődje.

A szimulátorok igazából mostanában már nem tudnak különösebben lába hozni, mert annyi 3D-kártyás csoda jelent meg manapság ebben a kategóriában, hogy csak na! II. világháborús gépek szereplésével azonban még nem igen (bár egy csomó készül), és ezt a hiányt pótolja majd a Jane's-nél készülő

Fighter Legends. Szimulátorban láttam már pár szép darabot, de az ANY-NYIRA jól fog kinézni, hogy igen erősen csuklani kezdtem tőle. A gépek szárnyán koromcsíkokat húz a géppuskák tüze, folyik az olaj a szárnyakon, halálisan élethűek a fedélzeteken kitérő tüzek – először azt hittem, hogy valami Siliconon legyártott intro-videót nézek, aztán felvilágosították, hogy ez maga a játék...

Versenyzési hajlamainkat nem kizárólag az NFS-ben élhetjük ki, mert jön az EA-tól egy másik folytatás, a **Moto Racer 2** is. Természetesen ez is gyorsító-kártyákra lett fejlesztve, de ezzel a grafikával kapcsolatban azért már komolyabb fenntartásaim vannak. Igaz, hogy nyilván nem a végleges verziókat láttam működés közben, és nyilván még sok minden változhat benne a megjelenésig, de nekem az a szerény véleményem, hogy ezekkel az effektekkel és ezzel a valóságshűséggel nem igazán fognak vesélyt jelenteni a Motocross Madness eladási statisztikáira.

Egyetlen mostanában divatos irányzat van, ahol Electronic Arts-játékkal nem találkozhatunk, márpedig a Quake-klónok. Ennek a sorozatnak is hamarosan

vége szakad, hiszen nemsokára jön a **Prax War**, amelyet a 3D Realms csapatából nemrég kivált Rebel Boat Rocker készít. A játékból egy kommandóscsapatot fogunk irányítani (akár különféle járműveken), és talán mondani sem kell, hogy a jó öreg Unreal grafikus motorjának támogatásával.

Természetesen a sportjátékok teréről sem vonul ki az EA. A kevésbé ismert sport miatt nálunk talán nem lesz olyan népszerű az USA legnépszerűbb játékosainak nevével fémjelzett **Tiger Woods '99** és a **Madden**-sorozat újabb része; pedig az előbbi talán napjaink legszebb golfjának ígérkezik, az utóbbi amerikai fociban pedig az EA Sports legénysége pedig talán még a WC '98-at is lepipálta. A legérdekesebb sportjáték azonban biztos, hogy a Knockout Kings lesz. Verrekedős játékokból annyi van, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük – viszont az ökölvívást az utóbbi időben szinte mindenki teljesen kihagyta az arzenáljából. A KK-ban végre olyan boxcsászárok nadrágjába ugorhatunk bele, mint Ali vagy Sugar Ray Leonard.

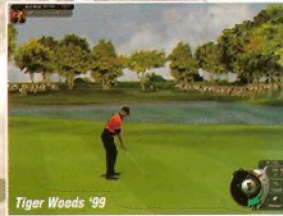
Ezek után már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mit tesznek a FIFA '99-be...



Knockout Kings



Madden NFL '98



Tiger Woods '99



Prax War

Fasa. Mech. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy legalább olvasta a magyar nyelven is megjelent "Battletech"-sorozat egyik könyvét, annak alighanem ismerősen csengenek a fenti szavak. A csendes többség persze alhathallott efféle szentségtelen dolgokról, úgyhogy az ő kedvükért röviden összefoglalnám a lényegét: a Battletech egy Amerikában hatalmas sikert aratott stratégiai játék, mely alapján azóta szereplő játékok, kártyajátékok, könyvek, tucajtól valamint néhány számítógépes program is íródott. A

és összevágatása természetesen a játékos feladata, s ezen a ponton nem árt némi stratégiai érzék sem. A rosszul, vagy egyoldalúan fejlesztett századokkal ugyanis igen nehéz (mondhatni lehetetlen) a későbbi pályákon boldogulni.

PILOTÁK ÉS MECHEK

Kezdjük az előbbiekkal, hisz vitán felül ez a kellemesebb téma. A pilótákkal nem lesz túl sok bajunk: beültetjük őket a megfelelő mechebe és hajrá! Hogy

páncélt, s mindenekelőtt a fegyverzet. Ez utóbbit egyébként kedvükre állíthatjuk össze a rakétáron lévő alkatrészekből, ami nagymértékben megkönnyíti majd dolgunkat. Az alapértelmezett felszerelés ugyanis nem mindig a lehető legjobb – s akkor még finomra fogalmaztunk. A különféle fegyvereknél két dolga érdemes különösen figyelni: a löszerkészletre és a hatótávolságra. Ez előbbi ugyanis igen trükkös dolog, hisz a legpusztítóbb fegyverek némelyike alig tucatnyi lövést képes leadni, ami azért igencsak leszűkíti használhatóságukat. A különféle

tonnas monstrokokkal, avagy könnyebb mechekkel próbáljuk a Jaguárokat megleckéztetni.

AZ ÜTKÖZETEK

Ami az irányítást illeti, a Mechcommander igen csak hasonlít a Command&Conquerre és családjára. Bosszantó hiányosság viszont, hogy nem alkotunk kisebb-nagyobb csapatokat, melyeket egy billentyűvel kiválaszthatunk. A szakaszok között ugyan váltogathatunk az F1-F3 lenyomásával, ám

MechCommander & Conquer

A csinos ezredesnővel sehoggy sem sikerült bizalmasabb kapcsolatba kerülnöm, úgyhogy frusztrációmát a Jaguárokon vezetem le



Sokan egy ellen – a háborúban nincs fair-play



Battletech-logóval ellátott termékeknek azonban akad egy közös vonása: gigászi, ember vezette csatározatok (bocsánat: mechek) öldöklő küzdelmével dolgozzák fel. A Microprose legújabb játéka, a Mechcommander is hasonló tőről fakad: egy teljes századnyi (na jó, kezdetben inkább szakasznyi) mechet kell a hódító Fist Jaguár klán ellen vezetni, s fűlszabadítani egy Port Arthur névre hallgató bolygót a hódító uralma alól. A különféle Klánok illetve a Belső Szféra közti szociális interakciókra nem térünk ki túl részletesen, mivel ez a téma könyveket töltene meg. A Belső Szféráról csak annyit, hogy három nagy, egymással állandó harcban álló nemesi ház és néhány kisebb szövetséges alkotja. Jelen esetben a Davison/Steiner-ház ifjú tisztjéért kell a gaz betolakodókat megnevelni. Ez pedig az első, gyánúsán könnyűre sikerült pályák ellenére sem lesz gyerekjáték (na nem kell megjedni, azért túlságosan nehéz sem lesz).

Ami a játékműfajta illeti, kétségkívül a C&C-hez és népes kompániajához áll a legközelebb. Legálábbis a grafikát és irányítást tekintve. A játékmecnet ugyanis meglehetősen egyedire sikeredett: példának okáért nem kell homli építkezéssel vagy bányászkodással bibelődönnünk. Mechcommander egy vérből taktikai játék, melyben egy meghatározott számú (és súlyú) mech-hel kell egy vagy több küldetést végrehajtani. Az akcióban résztvevő mechek felszerelése

öklémének melyik is a tököletes gép, azt deli pilótánk (avagy pilótanőnk) tulajdonságai döntik el. A magas manőverezés (Piloting) és ugrás (Jump) képességek a könnyű, felderítésre szánt típusoknál jönnek jól, míg a magas harcbelli (Gunnery) jártasság a méretelesebb gépekénél fontos. Ezeken túl akad még egy tulajdonság, ami az adott gép szenzorainak hatósugarát és érzékenységét befolyásolja. A harcban részt vett pilóták tulajdonságai egyébként minden, sikerrel vett küldetés után önék – tehát nem árt néha kevésbé zseniális pilótáinknak is lehetőséget biztosítani, hadd fejlődjenek a fiúk. Természetesen a küldetések között új pilótákat is vásárolhatunk, bár ezek legtöbbször a nem túl marcona "zöldfülű" kategóriába tartozik. A hadjárat vége felé ugyan néhány elit pilótára is rá lehet lelni, ám még ekkor is érdemes vigyázni a harc-edzett veteránokra. Katonáinknak ugyanis van egy nagyon udvariassági szokása: hajlamosak a harc hevében

elhalálozni, illetve megsérülni. Ez előbbi szerencsére ritka dolog, főleg a kisebb mechek pilótáival illetve szerencsétlenül fejlődések miatt szokott bekövetkezni. Az utolsó pillanatban katapultál, illetve erősen megrognálódott gépekben szorongó pilóták viszont igen gyakran sérülnek meg, ezt az illető arcképe feletti piros négyzetek jelképezik. A sérült pilóták legfőbb hátránya, hogy az általuk vezetett gép soha, még egy alapos javítás után sem minősül teljesen épnek. Ezen először igencsak meglepődtem, de végső soron jogos a dolog: egy félvak, vagy törött karú pilóta vezette mech ne nagyon ficánkodozson... Idővel persze maguktól meggyógyulnak a fiúk/fányok, ám egy-egy harcdeztől pilóta időleges pótlása igen nagy gondot jelent.

A mecheket súlyuk alapján négy csoportba lehet osztani: vannak könnyű (40 tonnájú), közepes (40-60t), nehéz (60-80t) és roham (80-100t) mechek. Ezen felül minden típusnak három variánsa van: a "W" jelű az alapmodell, az "A" az extrapáncéltal ellátott, míg a "J" az ugráskora is képes változat. A mechek három legfontosabb jellemzője a sebesség,

energiafegyverekhez (lézer, PPC stb.) ugyan nem szükséges lösz, ám ezek a reaktor (már-mint a mech reaktorának) hőmérsékletét növelik nagy mértékben. E bizonyos szintet elérve a gépnek le kell állnia egy időre hűlni – ami egy nagyobb ütközet közepén nem egy életbiztosítás. A fegyverek lőtávolságára szintén érdemes figyelni, mivel a lassó gépek néha meg sem tudják annyira közelíteni fűrűgéb ellenfeleiket, hogy a közelre ható "arzenáljukat" használhassák. Ez pedig nagyon nem jó. Viszont a

komolyabb lőtávval bíró fegyverek tűz-erőssége aránya jóval kedvezőtlenebb, szóval sokáig el lehet vacillálni a fegyverzet összeállításával.

Nem szíltam még a különféle járművekről, holott ezek alaposan megkönnyíthatják dolgunkat. A legtöbb jármű pusztán felderítésre alkalmas, ám akad néhány érdekesebb darab is. Az aknatelepítőknek mondjuk túl sok hasznát nem vettem, mint ahogy az aknaszedő sem nőtt szívemhez. Az időnként előforduló aknamezők megtisztítására sokkal alkalmasabb egy-két tűzrégi támadás (mondjuk az se megvetendő húzás, ha nem egyszer-egyszer elkerüljük őket). A Refit Truck, azaz javító jármű viszont a negyedik ütközetből kezdve már nélkülözhetetlen – használatával nem csak kijavíthatjuk, hanem fűszerrel is feltölthetjük leharcolt mecheinket. A különféle járműveknek van még egy közös (s igen kellemetlen) vonása: a küldetés végén "elvesznek", azaz újra meg kell őket vásárolni.

Műtán ki-ki felszerelte a kedvére való csapatot, már csak a szakaszok összeállítása maradt hátra. Egy küldetésben legfeljebb három szakasz vehet részt, melyek egyenként maximum négy mecheből vagy járműből állhatnak. Ezen felül van egy bizonyos súlylimit is – tehát nem közbömbös, hogy száz-

az összetettebb hadmozdulatok végrehajtása még így is elég nehézkes. S ami még ennél is bosszantóbb: a játék sebességén sem állíthatunk, holott a mechek közti dőz tüzpárbajok másodpercek alatt is eldőlnének. A későbbiekben tehát egy anyamorgó gyorsaságra és éberségre lesz szükségünk, hacsak nem akarunk féltucatszor nekifutni minden küldetésnek.

A képernyő bal oldalán látható panel a látászt ellenére nem egy bonyolult darab, összesen négy különböző "üzemmodj" van. Az első, s egyben legtöbbet használt a térkép (Map), harc közben mindig ezt érdemes bekapcsolva tartani. A legfelül látható négy ikonkal kérhetünk kettőre tűzrégi csapást, szenzorok illetve vizuális felderítést. Tűzrégi csapást csak az a terep egy látható (azaz felderített) pontjára kérhetünk, s ez 6 illetve 13 másodpercen belül meg is érkezik a kívánt helyre.

Persze ez idő alatt a kiszemelt célpontok hajlamosak kimozogni a célba vett földdarabokról, úgyhogy nem kevés gyakorlat kell a tűzrégi effektív használatához. Egyébként a klán harcossal a nagy adok-kapok tüzpárbajokban hajlamosak egy

Ez már a happy-end: megmaradt ellenfeleinket néhány leszálló-komp formájában éri utol a vég...



helyben lekövetkezik, amit alkalmazkodni remélni ki lehet használni. Szenzorok illetve kamerás felderítési életszerűen a még fel nem derített, "fekete foltokra" kérhetünk – ezek haszna és használata meglehetősen egyértelmű. A nagy térképen zöld pontok jelölik a saját egységeket, sárga pontok a szenzorok által érzékelt ellenfeleket, míg a vörös pontok a már látható klán-mecheket. A nagy fehér körök a szenzorok hatósugarát jelölik, amit többek között az is befolyásol, hogy az illető milyen magasságú ponton áll: a szürke hegycsúcsok tetejéről például több képernyő távolságra is elláthatunk. Az efféle felderítés már csak azért is kulcsfontosságú, mivel a láthatóvá vált területeken MINDEN mozgást figyelemmel kísérhe-

lünk – függetlenül attól, hogy a környéken épp álmósztatunk-e csapatokat. A legalul látható ikonokkal adhatunk ki néhány különleges utasítást, a felső négygel például azt határozhatjuk meg, hogy egységeink milyen távolságból támadják a célpontot. Példának okáért a lövegornyokat e módon már távolról is megsemmisíthetjük, így azok nem tudnak visszalőni. Alap esetben mechjeink olyan közel mozognak az ellenfélhez, hogy minden fegyverüket használni tudják – ez pedig a gyengébb páncézzal bíró típusoknál nem egy életbiztosítás. Az alsó sorban lévő gombokkal adhatunk parancsot ugrásra, egy objektum védelmére, rohanásra és a csatátér kinagyítására. Ugrani csak a "J" típusjelű mehek képesek, e módon egy pillanat alatt átjuthatnak a falakon, sziklákon és az egyéb akadályokon. A dolog egyetlen szépségihája, hogy egy-egy ugrás után hajlamosak a kezdő pilóták eltaknyolni – ami néhány klán-mech illetve lövegtorony keresztműzében rendkívül kinos tud lenni. A rohanó mehek nagyjából másfélszer gyorsabbak sétáló társaiknál, ám harc közben jóval pontatlanabbak is. Tán mondanom sem kell, hogy a szűkre szabott időlimitek

A kinagyított játéktér igen látványos, ám tökéletesen használhatatlan



MECHCOMMANDER

miatt érdemes alaposan "megfuttatni" mechjeinket, bár a szenzorok hatótávolsága ilyenkor különösen leszűkül. A csatateret kinagyítva egy rendkívül látványos nézetet kapunk, ami ugyanakkor teljesen használhatatlan is. Arról nem is szólva, hogy a játék ilyenkor az élvezhetetlenségig lassul – szóval nem igazán érdemes erőltetni a dolgot. Egyébként ezeket a parancsokat a billentyűzetten keresztül is kiadhatjuk, ami jóval gyorsabb és egyszerűbb megoldás.

A térképen kívül lekerethetünk még az irányító-paneleken egy rövid tájékoztatást (Data) az épp kijelölt

megsemmisül, ám akad néhány mech, melynek legalább a váza megmarad. Ezeket nem csak hogy lecsupaszíthatjuk, hanem akár helyre is pótozhatjuk, s dicső seregünkbe állíthatjuk. Ez már csak azért sem utolsó dolog, mivel a klánok mechjei/fegyverei jóval fejlettebbek a belső szféra hasonló típusainál. Jómagam például az utolsó csatában csakis és kizárólag efféle "külsőgépeket" vetettem be. Nem is akadt túl sok gondom...

Tartok tőle, hogy jelen esetben nem a frontális roham volt a nyerő megoldás...



A helyzet (még) nem rossz, csak épp kezelhetetlen



egységünkről, bár a csata hevében aligha lesz időnk efféle esakaságokra. Megtekinthetjük továbbá a küldetés során teljesítendő feladatok listáját (Briefing) is, ami viszont nem egy hasznos dolog. Ahhoz, hogy túljussunk a következő küldetésre, minden feladatot teljesíteni kell – a játék nem tolerálja a félmegoldásokat. Érdekes lehet még az eddig zsákmányolt felszerelés tételei listája (Salvage), hisz ezek nélkül igen hamar csödbe jutna dicső századunk. Alkatrészeket alapvetően kétféleképp zsákmányolhatunk: a különféle raktárak elfoglalásával illetve a kilőtt mehek lecsupaszításával. A legtöbb kilőtt ellenfél lökéletesen

ÉRTÉKEL-Ő (VAGYIS ÉN)

Jómagam már a kezdetektől fogva elfogult voltam a Mechcommanderrel szemben, mivel a Battletech-univerzum igencsak közel áll szívemhez. Aki hasonlóképpen érzi, az feltétlenül szerezte meg a programot – nem fog csalódnai. A grafika egyszerűen csodálatos, különösen az animáció aprólékosága és ötletessége nyugtáztam. A sáros talajon lépkedő mehek hatalmas lábnyomokat hagynak a földön, az erdőben menetelve kidöntik az útjukba kerülő fákat, a robbanások pedig egészen egyszerűen csodálatosra sikerednek. A küldetések is egész változatosak, a játékok még a legvégén sem válik unalmas mészárlássá. Persze a valósághoz az is hozzátartozik, hogy ért néhány kellemetlen meglepetés is. Az első, s egyben legnépszerűbb hiba, hogy a program csak 32 MB-ig kezel a memóriát. Ez annyit tesz, hogy hiába van, mondjuk 128 MB Ramunk, a játék ugyanúgy a merevlemezről tölt be néhány ritkábban előforduló animációt, textúrát. Ennek folyamán képp egy mezel (azaz nem SCSI, nem UDMA) winchesteren meg a legismertebb konfiguráció mellett is akadozik a scroll, ami azért igen nagy illetenség. Aztán azzal sem sikerült feltétlenül megbarátkoznom, hogy összesen egy, azaz egy darab erdő-dombos terep készlet van. Slussz. Sehol egy sarki jégmező, sehol egy szivatag, sehol egy mocsaras terep. S mindenek tetejében a Mechcommander még csak nem is túl komoly kihívás – jómagam néhány nap alatt a végére értem, holott soha nem számítottam a valódi stratégiai játékok verhetetlen dőnyének. Mindegy, nekem az eddig felsorolt hiányosságok

ellenére is tetszik a játék. A klósn néhány apróságtól eltekintve tökéletes, az irányítás könnyen eltanulható és egyszerű, a hangulat pedig egészen fantasztikus (még ha hiányoltam is az egyes küldetések közti átvezető animációkat). Aki nem idegenkedik elvi alapon a Command&Conquer mintájára készült stratégiai/taktikai játékoktól, az mindenképpen próbálja ki. (A következő oldalon még találunk egy rövid ismertetőt a legjobb mehekéről.)

mechcommander

Microprose

<http://www.mechcommander.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xLD, DirectX-komp., hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xLD

Van új a nap alatt – még e C&C-klónok napja alatt is

90%

REFIT TRUCK, ALIAS JAVÍTÓ JÁRMŰ



Mint arra már az előző oldalon is céloztam, messze ez a leghasználatosabb jármű. Apró szépséghibája, hogy csak egy bizonyos

menyiségű javítást/feltöltést képes elvégezni, tehát nem árt csinálni banni vele. Fegyverzete nincs, páncélzata elhanyagolható, így nem árt távol tartani az ellenségtől. Szerencsére a számítógép elég sematikus irányítja mechjeit, így nem kell a javító járművek elleni váratlan rajtaütésektől tartanunk. Multiplayer-játékban persze más a helyzet, ilyenkor nem árt komoly védőörzeget rendelni a védtelen javító-brigádok mellé.

ULLER



A klánok legjobb könnyű-mechje, kis szerencsével már a játék legelején zsákmányolhatunk egy-kettőt. Természetesen a "J"-variáns

(tehát ugrásokra képes) a leghasználatosabb, a többi nem igazán érdemes erőltetni. Használatával meglehetősen leegyszerűsödik az erődítmények bevételé: odasprintelünk a fal elé, átugrunk és elfoglaljuk a lövegek irányítótornyát. Szép, tiszta munka. A gond csak annyi, hogy a különféle épületeket csak akkor tudjuk elfoglalni, ha épp nem tartózkodnak a közelben ellenséges csapatok. Szerencsére az őrség rop-

pant unintelligensen viselkedik: könnyedén ki tudjuk őket csalogatni a falak és lövegtornyok biztos fedezékéből. Az ellenséges mehek így módon történő kivégzése után pedig szabad az út hős Ullereink előtt...

Azt persze nem árt figyelmebe venni, hogy túl sok könnyű-mech bevetésével drasztikusan megugranak veszteségeink is, ami hosszú távon igen kedvezőtlen halálozási statisztikákat eredményez. Épp ezért nem érdemes egy-két könnyű mechnél többet bevetni egy ütközetben. Még Uller J-ből sem.

CATAPULT



Az első igazán használható Belső Szféra-beli mech. Erős páncélzat, pusztító tüzérő – kell-e ennél több? Alapfegyverzete főleg

hosszú hatótávolságú rakétákból áll, amit a későbbiekben is érdemes megtartani. E konfigurációval könnyedén leszethetjük a különféle őrtornyokat, s a falakon is átláthatunk. A közvetlen adok-kapok harcokat mindenesetre nem érdemes erőltetni, szépen cövekeljünk le Catapultjainkkal tisztas távolban és békésen lődözzük le az ellenfél mechjeit. Amúgy igen lassú jószág, úgyhogy rövid illetve közepes lőtávolságú fegyvereket még csak véletlenül sem érdemes ráaggatni.

Kedvenc módszerem, hogy felsorakoztatom Catapultjaimat egy sorba, eléjük állítok néhány közelharcra specializálódott tí-

pust, majd a fűrgebb mehekkel szépen eléjük csalogatok néhány ellenséges gépet. Egyébként az eddig leírtak igazak a Vulture nevezetű klán-mechre is, ám ezt a típust gyenge páncélzata miatt nem szoktam használni (noha fegyverzete igen meggyőző).

MASAKARI



A klánok legkeményebb mechje, maga a két lábon járó halál. A Belső Szféra-beli gépek közül csak az Atlas veszi föl vele a versenyt – ez

jól megtermett mech komolyabb páncélzattal rendelkezik, ám lassabb és gyengébben felszerelt. S mindennek tetéjébe még 15 tonnával nehezebb is a Masakarinnál, úgyhogy az összehasonlítás végeredménye nem is lehet kétséges. Egy Masakarit mindenképp zsákmányolni fogunk a játék vége felé (ez az egyik küldetés végcélja), de nem árt még legalább egyet összeszedni.

LOKI



A kedvenc mechem: gyors és rengeteg fegyver fér el rajta, így jóformán minden feladatra alkalmas. Páncélzata mondjuk elég gyenge, ám

kellő kisérrel (s egy javító jármű áldásos támogatásával) túléli a legpusztítóbb ütközeteket is. Sajnos csak a játék vége felé bukkanak föl nagyobb számban, így zsákmányolásuk elég problémás lesz. A rutinos (és türelmes) játékos persze hajlandó akár több alkalommal is nekifutni egy küldetésnek, csak hogy zsákmányoljon néhány Lokit – az efféle sport-szerűtlen módszerek használatával az utolsó néhány küldetés sétagalopp lesz. Akad néhány küldetés, melyben egy mozgó célpontot kell megvédelmezni illetve elpusztítani, ilyenkor különösen jól jönnek a fűrge Lokik.

THOR



A Loki nagytestvére: jóval strapabíróbb, ám egyúttal lassabb mech. Védelmi feladatokhoz, keményebb "adok-ka-

pok" jellegű párviadatokhoz ideális, beszerzése viszont iszonyatosan nehéz. Mint ellenfél különösen kemény dió, a könnyű-mecheket szinte pillanatok alatt múlt időbe teszi. Főként közepes illetve rövid lőtávolságú érdemes felszerelni, a távolsági harcokat hagyjuk inkább a Catapultokra. Ideális felállítás, ha a Masakarikat és Thorokat egy csoportban mozgatjuk (esetleg néhány Hunchback llc-vel megspékelve), a háttérből pedig néhány Catapult lődöz. Ullereink pedig szépen házhöz hozzák az ellent...

T.J.



Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás . . . ebből elég.

Életet menteni - most megteheted!

Elegend van a mindig ugyanolyan, egysíkú mészárlásból?

Ki oltja el a tüzet, ki ment életeket és ki törődik a sérültekkel balesetek és katasztrófák esetén?

Te! Ments életeket, oltalmazd az embereket - végezd jól, és sikeresen a munkádat!

Bizunk benned!

HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

VÉSZHELYZET

Vészhelyzet - Hősök az életekért: Szervezőkészség és stratégia kerestetik! Te koordinálsz a kisegítő erőket és a közlekedési eszközök bevetését, úgymint a rendőrséget, tűzoltóságot, mentőket és mentőhelikoptereket. Az embereid magasán specializáltak és modern felszerelések felett rendelkeznek, de a felelős Te vagy!

Harmanc meggyőző és valós bevetés, a banalitástól a nukleáris katasztrófaig. Te vagy a vezetője a bevetési csapatnak. A Te ítélőképességed és koncentrációd dönt emberéletek felett.



Valóság-hű szimulációk izometrikus perspektívában.
30 küldetés 3 játékszakaszban.

Teljes ellenőrzés a közlekedési eszközök és mentőerők felett.
Valós bevetési helyzetek.

Teljes mozgásszabadság az épületeken belül.

Több mint 20 különböző közlekedési eszköz.

800 x 600 - as felbontás.

Audió-CD hangzás

PC-s játék Windows 95-re

Teljes magyar verzió!!!!

Megjelenés: 1998 szeptembereben

Premier a BNV -n, D pavilon 302 / C

FULL MAGYAR VERZIÓ !!!
10% kedvezmény !!!

A BNV
ideje
minden
vásárláskor
a D pavilon
302 / C standján.



A Robo Rumble (vagy ahogy még korábban hallani lehetett róla: Reflex) egy real time stratégiai játék, s ezt azért nem győzik a TopWare munkatársai – és most eme cikk elején jömagam is – eléggé hangsúlyozni, mert ha csupán a játékról készült fotókat nézzük, bizony könnyen azt

fogja a két legnagyobb fegyvergyártó céget, s majd a győztes fogja felfegyverezni a földi erőket. A hadgyakorlatok végrehajtásához a felek rendelkezésére bocsátják a kiürített Mars-béli bányákat – beleértve az azokban található különös energiatörzsöket is, amiket valószínűleg szintén az idegenek hagytak hátra.

A földi fegyverek csupán csúsznak számanak az földönkívüliek technológiájához képest, szóval ezeknek az energiáknak a tanulmányozása még különösen fontos lehet....

A KÜLSÍN

Mostanában ugyebár már nem újdonság, ha egy stratégiai játék real time 3D-ben van megjelenítve,

ezért az a tény, hogy egy külön bekezdést szánok ennek a témának, már eleve sejtett valamit. A játék alkotói nem véletlenül büszkék a grafikai engine-jükre: szinte valamennyi elképzelhető effektust bevetettek. A Mars-béli tájakat bárhol forgathatjuk, nagyíthatjuk, egészen közelről vizsgálhatjuk a lépegetőket, vagy akár madártávlatból is játszhatunk – a grafika sebessége még egy közepes Pentiumon is kielégítő, noha a látvány páratlan. A fény és árnyékhatások még a maximalisták ízlését is biztosan kielégíti: minden egyes torkolatú vagy rakéta színes fénnyel borítja be a terepet, s akkor még nem szóltam a körbe-körbe pástázó reflektorokról vagy a villogókról. A kuromsőfét zugokban sokszor nem is látni, ahogy diszkrétén somfordál az ellenség, s csak a lámpák fényében bukkannak elő – nagyon szuper az összkép.

ROBOT – "T" NÉLKÜL

A Robo Rumble-ben nem mindennapi eszközökkel harcolhatunk: az egységeket, vagyis az úgynevezett "robo"-kat magunknak kell összerakni. Ez talán a legfontosabb része a játéknak: nem úgy, mint más hasonló anyagokban, nem az előre meghatározott típusú gépek közül választhatunk,

hanem minden pályán a stratégiánknak megfelelő szerkezeteket építhetünk. Egy robo három részből áll: egy testrészből, egy fegyverből, és ehhez jöhet még valami speciális felszerelés. Bár kezdetben még csak egy fajta fegyvert és talpalapot használhatunk fel, a játék végére már mindkettőből nyolc lesz, azaz 64 különböző formájú robot szerelhetünk össze. Ha ehhez még hozzá vesszük a nyolc speciális, határfok-növelő eszközt és az idegenek energiáit, akkor majdnem többet lehet csinálni, mint ki.

Hogy milyen egységeket érdemes összeállítani, az abszolúte az adott helyzettel függ. Egy lassú, de erős talapzattal (mint mondjuk a láncfalpal) védelmet nyújthatunk a kis hatótávolságú, ám nagy tűzerőű rakétavetőknak. Arról pedig, hogy az ellenség az ágyúcsöveink elé masírozzon, egy gyors, de gyenge lábakkal felszerelt roboval gondoskodhatunk, amit egy egyszerű lézerral érdemes felszerelni. A lézer-

Vértagyaztó viadal, madártávlatból



lehet hinni, hogy mindössze egy újabb Mech-warrior-klónnal gyarapodott a piaci választék. De hogy a szokásos sorrendnél maradjunk, kezdjük a "Hol járunk?" kérdéssel, azaz a tér/idő meghatározással.

A 2082-es év nem sok sikert hoz az emberiségnek: a Mars kolonizálására tett kísérlet kudarcba fullad. A földi erők a félig lakhatóvá tett bolygó evakuálásán dolgoznak, amikor két katonai járőrhajó valami különös vész észre – valami hatalmasat. Egy kutató hajó indul a nyilván valóban idegen eredetű monstrum megvizsgálására. A tárgyról sajnos beigazolódik a feltételezés: nagy valószínűséggel valamilyen lémezpusztító fegyver, aminek a célke-resztjében éppen a Föld van beállítva. A további vizsgálatok hamarosan arra is fényt derítenek, hogy az idegenek egy év múlva vissza fognak térni – talán pont azért, hogy "elsüssék" ezt a szerkezetet. Mivel kevés az idő, az Egyesült Nemzetek elnöke úgy dönt, versenyzetien



Két robotom már turbófegyverekkel nyomul – de nem sokára a harmadik is

Robo Blues Band koncertturné





A bázist már buzogni csépettem, az ellenfél védőpajzsos robotja pedig ijedten a sarokba húzódott

sugár ugyan nem okoz nagy sérülést, de mivel távolról lehet vele támadni, arra kényszeríti a jóval erősebb ellenfelet, hogy közelítsen a robunkoz. (Az egységeink akkor nyitnak tüzet, ha az ellenség lőtávba kerül, szóval ezért fontos tényező a hatótávolság.)

A JÁTÉKMELET

A játék elején először is választanunk kell, hogy melyik céget akarjuk képviselni, azaz hogy maximális tüzerrel, avagy intelligenciával akarunk-e harcolni. Csaknem húsz küldetés tartozik mindkét szereplőhöz, melyek egyáltalán nem hasonlítanak egymásra. Jól példázza ezt mindjárt az első küldetés: míg a pirosakkal elég, ha egy nagyobb csapattal lerohanjuk az ellenfelet, addig a zöldekkel több trükkre is rá kell jönnünk – többek között a fent említettékre. A küldetések célja is eltérő: van amikor csak fix létszámú csapatot kell megsemmisítenünk, van amikor védekezniünk kell, de a legfőbb ször az ellenség bázisát kell megsemmisítenünk. A bázis reaktív három hullámban lehet megsemmisíteni – ezt azért fontos külön megemlíteni.

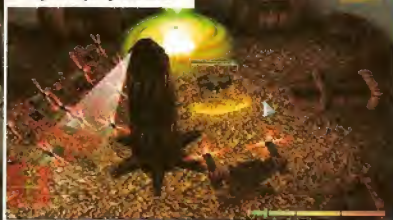
ni, mert minden egyes szintváltást egy robbanás követ, melynek detonációja az összes ostromlót (aki a közelben van) elpusztítja, azaz a bázisnak van ideje fellélegezni. A bázisok energiakijelzője a képernyő jobb alsó sarkában kapott helyet, míg az egyes robotok állapotát rájuk kattintva tehetjük láthatóvá. Harc közben a robotok energiája alatti csík a fegyverek töltését mutatja. Hogy az ellenség meről támad, azt a terep kicsinyített térképén láthatjuk – ha gyorsan reagálni akarunk, ezen a térképen egyetlen (jobb) gombnyomással bárhol átrakathatjuk a nézetet.

A bázist egy színes fénygömb jelképezi – ez egyben a gyárunk is. A robotok rendelkeznek a képernyőjére a space lenyomása után jutunk: két oldalt láthatjuk a fegyvereket és az alvázakat, alul pedig a hatások növelő eszközöket. (Sajnos egyszerre csak egy dolognak a hatásfokát lehet növelni.) Az összeállított roborra rákattintva veszi kezdetét a gyártás, de csak annyi példányt tudunk gyártani, amennyit a nyersanyagkészletünk enged. Az anyagi forrásokat elég rendhagyóan kezeli a játék: a pénznek csupán a szintek között van szerepe (erről majd később), de magán a harcmezőn fix mennyiségű nyersanyagból kell gazdálkodnunk. (A készletünk akkor regeperálódik, ha elvesztünk egy egységet.) Ha már nincs bázisunk, értelemszerűen többé nem tudunk új robotokat se gyártani.

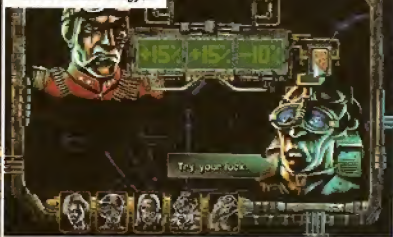
CSAPATMUNKA

Számomra különösképpen az tetszett, hogy a küldetések előtt nem pusztán egy felkészítésben veszünk részt a következő feladatra, hanem egy kisebb csapattal kell dolgozunk. Ezáltal sokkal bensőségesebb a játék hangulata, hiszen a különböző személyiségekkel felruházott figurák sokkal színesebbé és kalandosabbá teszik

Az erőviszonyok ugyan nem túl kiugyentítottak, de ebben a védekező küldetésben az ellenség nem épít új robotokat



Az alkudozás igen sajátos módon zajlik: most "csak" 20%-ot buktam az ügyön



A sikeres hadjárat titka az adott szituációnak megfelelő robotok gyártása



a történetet. Még az opciókhoz (az állás-töltéshez/mentéshez) is egy külön szereplő lett kitalálva – a zöld térfélen például ez ügyben egy ünimádó robot a felelős. A játékok alatt tehát folytatódik a történet, aminek ráadásul sokszor gyakorlati kihatása is van. Megesik például, hogy a riválisunk azzal vádol meg minket, hogy elloptuk az egyik találmányát. Ebben a konkrét esetben ennek az hatása, hogy a következő küldetésre elveszik tőlünk az említett fegyvert. Vagy még érdekesebb, amikor különleges helyzeteket tesztelnek, és csupán egy fajta robot lehet termelni az egész küldetés alatt – azt, amit elsőként megépítünk.

Nos, tehát a köztes képernyőn öt pofát láthatunk alul. A versenyt felügyelő tiszt(asszonyság), Renee Hopper mindkét cégnél ugyanaz, ám a csapat többi tagja szereplőnként más. A csapat tehát a következőkből állnak: van egy tanácsadó, akitől általános dolgokról értesülhetünk (mint például, hogy mire jök az idegepek energiái); van egy kém, akitől információkat vehetünk az ellenségről; van egy tudós, akitől új találmányokat vásárolha-

tunk; és végül van az említett robot. Mint a felsorolásból is kitűnik, két helyen is szerepe van a pénznek: a kémnek sajnos szabott árai vannak, viszont a feltalálónál szerencsére lehet alkudni. Az alkudozás igen ötletes módon oldották meg: egy félkarú rablóval játszhatunk. A három oszloppal háromszor plusz/minusz 5, 10, 15 százalékkal növelhetjük/csökkenethetjük a végösszeget, továbbá vannak a joker-akárkák, amikkel vagy ingyen vihetjük el a találmányt, vagy sehogy. Ha netán nincs elég pénzünk vagy a szerencsejátékunk a lefelé mutató ujj jón ki, a profi megharagszik, ami annyit jelent, hogy majd csak a következő küldetés előtt lesz hajlandó újra szóba állni velünk. Egyébként többnyire kénytelenek leszünk alkudozni, mert pénz csak

akkor kapunk, ha valami rekordot döntünk meg valamelyik küldetésnél. (A gép figyelemmel kíséri, hogy milyen hamar végzünk, mennyi egységet gyártottunk, azokat milyen hatásokkal használtuk, és hogy a bázisunk mennyire rongálódott meg.)

A találmányok elég széles skálán mozognak, három főbb témakör közül választhatunk. Egyrészt vehetünk valamilyen hatásfok növelőt (például tüzerőt vagy gyorsaságot befolyásolót), másrészt fejleszthetjük a bázisunkat (például gyorsabb lehet a gépek gyártása), harmadrészt pedig valamilyen meglepetést kérhetünk. Ez utóbbiak általában a legdrágábbak, de ugyanakkor a leghasznosabbak is: meglepetés találmány például az intelligencia, azaz hogy a robotok a leggyengébb ellenfeleket támadják meg.

ÉRTÉKELÉS

Mint ahogy azt egy '98-as játéktól el lehet várni, természetesen a Robo Rumble hálózaton keresztül is játszható – szóval ha már unjuk egy játékos küldetéseket, próbára tehetjük a tudásunkat "valódi" ellenfelekkel is. Összgezve: a játék egyszerűen kezelhető, izgalmas és gyönyörű. Ha pedig ez még nem lenne elég, még azt is "megsúgjuk", hogy a TopWare magyar disztribútórának jóvoltából a hazai boltokban teljesen magyar verzió lesz kapható.

V.Z.

robo rumble

TopWare/Metropolis
http://www.topware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Izgalmas robotháború
átlagon felül látványos!

92%

Mint hogy egy patinás névről lesz most szó, kezdjük ezt az ismertetőt egy kis visszamelegkezéssel. Az X-COM emblémával már nem először találkozhat a tisztelt publikum: eddig egy rakás MicroProse-játékban szerepelt már. A rövidítés jelentése egész pontosan az Extraterrestrial Combat Unit (azaz: Földönkívüli Harci Egység) kifejezést takarja. Az "őreg" számítógépes stratégiák első ízben 1994-ben vehették át ennek a katonai szervezetnek az irányítását az UFO: Enemy Unknownban: akkor a közeljövő idegen hódítóival szemben a Földet kellett megvédeni. A játék akkoriban még 100%-ban stratégiai elemeket tartalmazott: az X-COM bázisok telepítése és a haditechnika fejlesztése volt a fő cél, s ehhez az idegenek technológiáját kellett elorozni. Az ellenség kilőtt űrhajóit izometrikus nézetből láthattuk, és katonáinkkal fordulónként kellett megvívniuk a még életben maradt lényekkel. Aztán jött a játék második része (X-COM: Terror from the Deep), aminél lé-

harcokból is ki kell vennünk a részünket. Az új X-COM-ban azonban már nyomra szel az izometrikus grafikának, még kevésbé a fordulónkénti játékmunkának; ehelyett egy igazi, profi űrhajós szimulációval szórakozhatunk. (Bár a "szemelencsős stratégiáknak" ez lehet, hogy nem fog tetszeni.) Ez az X-COM teljesen más mint a többi, és ezt már a főmenünél is látni. Az egy játékos módon és az állástól-tólésen kívül van több játékos opció is, és van egy ún. harci szimuláció, ahol – néhány oktató küldetés segítségével – mindjárt az akció részeit gyakorolhatjuk...

AZ ÚJ VILÁG

A történet valamikor a Második Idegen-háború után játszódik.

anyagokban igen gazdagok, a legnagyobb földi cégek egymás után létesítik a bányásztelepeket az úgynevezett Határvídeken. Bár a vállalkozások virágoznak, egyes vezetők azonban mégis aggodni kezdenek: mi lesz, ha a távoli naprendszerekben ismét összeakad az

végül az UFO-pédiát, ahol az összes technikai és egyéb dologról bővebben is olvashatunk.

A Control Panel alatt kapott helyet a dátum és az idő. Hogy milyen gyorsan múljon az idő, arra hat lehetőség van felkínálva: egy valódi másodperc alatt a

X-COM INTERCEPTOR

A VENDÉG LŐ A VILÁGVÉGÉN

A csészealjzon tökéletes a találat – sajnos az aljas (illetve most már alj) nédtűzű csésze még időben elmenekült...



nyeges változás már nemigen volt – leszámítva azt, hogy a történet szerint 2041-ben már a tenger alól jött az idegen "áldás". Végül tavaly jelent meg az X-COM: Apocalypse, amiben az idegen hódítók totális támadást indítottak a Föld ellen. Ennek a résznek volt egy lényeges újítása: a küldetéseket akár valós időben is játszhattuk. Bár ez utóbbit kétségtelenül elég jelentős lépés volt.

di, de még az Apocalypse eseményei előtt. A dátum 2065, mely évben tudományos áttörés születik: egy Marsról származó üzenetanyag segítségével lényegesen gyorsabb ártótozás válik lehetővé. A világűr távoli pontjai felé szondák indulnak útnak, melyek egyike körülbelül 100 fényévtárra a Földtől kalibrálható naprendszerrekezt fűzők fel. Mivel a felfedezett bolygók ásványi

em-beriség egy idegen fajjal, akik ráadásul ezúttal hazai pályán fognak küzdeni?! Hamarosan döntés születik: egy X-COM egységet hoznak létre a Határvídekeken is. Ezzel el is érkezünk a "mai" dátumhoz: 2067-re megépül az első X-COM bázis a térségben. A legjobb pilóták és a legújabb elfogó-vadászgépek kapnak helyet rajta, s az állomás olyan kommunikációs rendszerrel rendelkezik, amivel mindig lehívhatók a legújabb tudományos felfedezések, amelyek a földi tudósok tesznek...

A KEZELÉS

Mivel a játék kezelése elég bonyolult, itt most csak kevéssé lényeges részeket fogunk megemlíteni.



A tájékoztató képernyőn kedélyes csörgés is folyik



"Szondázunk és védünk!" – már amennyiben a szonda talált valamit



Az eddig megjelent három játékot és ezt a mostani részt tulajdonképpen már csak egy dolog köti össze (a háttértörténeten kívül): a párhuzamos játékmenet, azaz hogy egy részt – mint pénzügyi szakember – a bázisainkat kell fejlesztenünk, másrészt pedig – mint tűzvezetői katona – a

minimális fokozatnál 5 másodperc játékidő telik el, a maximális fokozatnál pedig egy nap. A felső sorokban látható egy kisebb, a teljes Határvídeket ábrázoló térkép is, ennek segítségével bármelyik pontot egy gombnyomással behozhatjuk a nagy ablakra. Az egeret az ún. Pan Ball gombon nyomva tartva görgethetjük is a térképet, a jobb egérgombbal pedig név szerint (pl: küldetésen lévő vadászgépeket kiválasztva) keresgélhetünk is rajta. Attól egyébként biztosan nem kell tartani, hogy lemaradunk valamiről, ugyanis ha valahol ufót észlelnek (piros pont), rögtön átugrik a térkép a kérdéses helyre, s a gép egy menüt beadván várakozik a következő parancsra. Ilyenkor újabb választási lehetőségeket kapunk: rögtön (tetszőleges létszámú) különítményt in-

díthatunk az ellenség elfogására, visszalassíthatjuk az időt és azután gondolkodhatunk a teendőkön, vagy – amennyiben egy létesítményt támadtak meg az idegenek – védekezésre szólíthatjuk fel a flottánkat. A hajóinkat járőrbe küldeni és szondáinkat kilőni (felderítés céljából) egyébként bármikor (különleges esemény) nélkül is lehet, ezeknek külön gombja van a CSD-n. Egy-egy küldetés elindítása után azonban még egyáltalán nem biztos, hogy harcra kerül a sor. Amennyiben az úfó megfog a szondáink szeme előtt, annyit tehetünk, hogy tovább keresgélünk a legutóbbi észlelt helyen, vagy visszaléphetünk a bázisra. Járőrzni egyébként csak korlátozott ideig lehet, mivel az üzemanyag – gépenként – csak 24 óráig tart ki. Ha viszont utólerjük az úfót, egy másik menü jön be, ismét több választási lehetőséggel – köztük természetesen az ellenség megtámadásával.

AZ A BIZONYOS JÁTEKMENET

A harc tehát az említett igazi újdonság, hi-

tettek a szövegek is: csakúgy mint a Wing Commanderben, a harcoló felek itt is folyamatosan video üzeneteket küldözgetnek egymásnak. Hogy mennyire komoly ez az űrhajós rész, azt már a bilityüzetkiosztás bonyolultsága is jelzi: nagyon könnyen irányítható az űrhajó, például egyetlen gombnyomással, és máris felvettük az üldözött hajó sebességét. Az is nagyon megnyerő, hogy az idő előrehaladtával és a felfedezések letöltésével egyre komolyabb járgányokkal repülhetünk, és egyre jobb fegyverekkel és rakétákkal szerelkezhetünk fel. A lézereink később már automatikusan célra áll, a célpont befogásához egyre rövidebb idő lesz szükséges – mindezek előzése csupán idő és persze főként pénz kérdése.

A pénz kapcsán rögtön rá is térhetünk

a játék stratégiai részére. Attól függetlenül, hogy ezt a játékot az előző részekből eltérően már nem a francia Gallop Brothers, hanem a MicroProse amerikai fejlesztőgárdája készítette, szerencsére a stratégiai részt sem hanyagolták el. Az egész történet voltaképpen a pénz körül forog: bármít teszünk vagy veszünk, annak megvan a maga költsége – hogy

küldjük a hajóinkat. Persze sok kicsi sokra megy, szóval a kisebb cégeket sem szabad elhanyagolni – lehetőleg minél nagyobb területet érdemes figyelemmel kísérnünk. A legfontosabb azonban az, hogy jól végezzük a dolgunkat. Ha elég megbízhatóak vagyunk, egyre több cég moráskodik a Határvidék távolabbi pontjaira is. Ha viszont egy helyőrséget vagy egy nyersanyagfeldolgozót az idegenek elpusztítanak, könnyen meglehet, hogy onnan már nem látunk soha többé egy tillért se. (Harcoljunk mindezt, hogy a cégek soha ne lássák válságosnak a helyzetet, és újjáépítsék az esetleg lerombolt létesítményeiket.) A helyőrségeket azért is érdemes megővünk, mert üz-

letelni is csak velük tudunk, és az új eszközöket is náluk gyártathatjuk. Legjobb ha elébe megyünk a dolgoknak és támadó magatartást veszünk fel, azaz mi keressük fel az idegenek bázisait. A másik fontos dolog, hogy a technika fejlesztésével nekünk kell egy lépéssel az idegenek előtt járnunk, és nem fordítva. A kutatás ebben a játékban elég ér-

A küldetés célja immár látványos van...



...de ki tudja, miért kell elpusztítanunk egy szegény ventilátort?



de most itt az oldal végén muszáj befejeznem a mondandómat. Egy dologban biztos vagyok: azok a stratégiák, akik némi akciótól sem riadnak vissza, biztosan imádni fogják ezt a játékot. Mellesleg az "akció" kifejezés ne riasszon el senkit, mert a legkönnyebb fokozaton (öt nehézségi szint van) nem is olyan nehézkes a csaták. Ami pedig a

külsőn illeti, hát az eddigi X-COM-játékok e tekintetben nem nagyon remekeltek, de az Interceptor bizony ott van a top-on. A zenék nagyon hatásosak, az űrhajók 3D-kidolgozása és a rengeteg fényeffekt pedig bármelyik "sima" űrháborús akciójátéknak is a csúcsára válhatna.

V.Z.



Az aszteroidaváhar üldő környezetet szolgáltat az űrvadászhoz

szren a szimuláció (a küldetések komplexitását leszámítva) csaknem olyan komoly, mint mondjuk az X-Wing vs. The Fighterben. Például hasonlóképpen csoportosíthatjuk az erőforrásokat a pajzsok és a fegyverek között, s az ellenfelek is legalább olyan kitaróak és szemfülesek – simán lerázzák a rakétáinkat, nekicsalják a hajóinkat egy-egy metaor-nak, stb. Számomra külön élményt jelen-

jelnek a hónap végén. Bár látszólag ez mindössze így annyit jelent, hogy minél több bázisunk van, annál elégedettebb mindenki, ez azért nem ennyire egyszerű. Már csak azért sem, mert a vállalatok nem egyforma "hajólyukak", s ezért nem egyforma mértékben hálálják meg a szolgáltatásainkat. A segítségünkre pedig gyakran több helyen egyszerre van szükség, és ilyenkor mérlegelnünk kell, hova



dekes. Bár a játék korábbi részeihez hasonlóan a kutatás most is az általunk likvidált idegen roncsokat vizsgálják, most nem nekünk kell tudósokat toboroznunk, hanem a távoli Föld eredményeit fölözhetjük le. Mindössze le kell szívnunk az adatokat a bázisunk számítógépébe (az erre szakosodott antennával), és utána már el is kezdetjük gyártatni a legújabb technikát. A gond csak az, hogy ez az átjátszás nem mindig megy simán. Az adatok már eleve nagyon hosszú ideig érkeznek, ráadásul az adást leblokkolhatják az idegenek. Ha pedig az adást blokkolják, az egy újabb küldetést jelent: likvidálni kell a zavaró szondát (és persze a védelmére érkező idegen hajókat is).

AZ ÉRTÉKELÉS

Erről a játékról még sokat lehetne írni,

x-com Interceptor

Microprose
<http://www.microprose.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P386, 16MB RAM, 4xCD, 2MB videókártya, Win-komp, hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, joystick

Stratégiai játékoknak és szimulációknak egyaránt kitűnő

90%

MAXI MEGA

Megmondom őszintén, elég nagy gondban vagyok ezzel a játékkal. Az első részét jól ismerem, hiszen akkoriban is én írtam róla az ismertetőt. A M.A.X. 2 azonban olyan játék (akárcsak az elődje), amelyet csak akkor ismer meg igazán az ember, ha már heteket játszott már vele – nekem azonban CoVboy apó kedvenc vesszőparipájából (értsd: a cikkeleadási határidőből) kifolyólag nem volt ennyi időm. Teljes leírással tehát már csak a program méreteiből adódóan sem próbálkoztam, hiszen két oldalba belezsúfolni ennyi információt egész egyszerűen lehetetlen.

Aki nem ismerné az első részt, annak annyi információ már elég lehet, hogy a M.A.X. 2 is egy jövőben játszódó stratégiai játék, melyben égen-földön kell állandó háborút folytatnunk a gaz ellenfelünk ellen.

Mivel hasonló kategóriájú játékokkal már teli van a piac, első pillantásra a program némi fanyalgást válthat ki az átlagos C&C-fanokból: sokkal szebb grafikát és animációt láthattunk már pl. a Total Annihilationben, sokkal látványosabbak voltak a Dark Reign egy-egy serei és videói, hangulatosabbak voltak a Red Alert hangjai, szebb kidolgozása volt a Starcraft felszíneinek. Akkor mégis mi az, ami megragadja az embert ebben a játékban?

Először is: a M.A.X. 2 nem egy tipikus real-time stratégia, mint az előbb említett konkurensei. Lassan úgy fest a helyzet, hogy a hagyományos, körökre osztott stratégiai játékok kimeennek a divatból, talán azért, mert a valós idejű stratégiák jóval gyorsabb, akciódúsabb játékménetet biztosítanak nekünk mind magányosan, mind hálózaton játszva.

Ez így igaz, bár nagyon sok esetben azt mondhatnánk, hogy már szinte nem is a gondolkodás és a tervezés teszi ki az idő nagy részét, hanem azok a mozdulatok, amelyekkel egy új egységet gyártunk, esetleg támadunk, és az az igazán jó játékos, akinél ezek az automatikus rutinmozdulatok már egy átlagember számára szinte külszerűtlenek. Talán azért, mert egy ilyen játék kezelése jóval könnyebb, nem igényel hosszú belemélyedést a kézikönyvbe, és nem utolsósorban a látvány is sokkal szebb. Ez is igaz, bár volt már egy-két olyan körökre osztott játék, amely a maga idejében igen csillogó kivitelezést mondhatott magáénak.

A M.A.X. 2 egyik nagy előnye, hogy mindkét stílus kedvelői számára kínál megoldást: játszhatjuk akár körökre

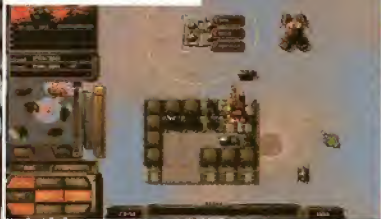
osztott, akár real-time stratégiaként is. Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya egyaránt. Amennyiben a körökre osztott változatot részesítjük előnyben, úgy számíthatunk arra, hogy mindenre bőven lesz időnk, nem szembesülünk a gép piszok gyors mesterseges intelligenciájával, amely már akkor atomtengeraltatókkal és repülőekkel

hanem – a fentebb írottakhoz visszatérve – a gyorsabb kezű játékosok lesznek az igazán nagy spílerek.

Hogy melyiket ajánlom a kettő közül? Mindenképpen a körökre osztott változatot, mert ez a játék jóval bonyolultabb annál, mint amit egy real-time stratégia elbírna.

A játék kerettörténete meglehetősen hasonlít a francia Francis Carsac: A sehollakók című nagyszerű sci-fi alkotásához. A M.A.X. 2 sztorija utalál 15. évben járunk. Az emberiség a legifjabb tagja a Concord nevű intergalaktikus

Mint a mellékelt ábra is mutatja, nemcsak Jézus tud a vízen járni, hanem számos egységünk is



Ennél ugyan már láthatunk szebb pseudo-3D-kivitelezést is, de azért ez sem rossz



Bátor AWACS felderítőm felfedezte a rút ellenséges hordákat



támad, amikor mi még a legelső kerti vércsüket építjük. Itt kerül előtérbe a stratégiai játékok legnagyobb előnye: agyunkat megdolgoztatva törjük a fejünket a megoldáson, és rettenetesen tudunk örülni minden kis jól sikerült húzásunknak is. Itt mindenféleképpen a program mesterseges intelligenciája és az emberi agy csap össze. Azonban óriási hátránya, hogy rettentő időigényes. Mivel a programban nemelegyszer előfordul, hogy közel száz egységet irányítunk, egy-egy kör lefutása akár egy jó félórát is igénybe vehet. A gép ugyan sokkal hamarabb végez, de ez így is sok, nem beszélve a multiplayer üzemmódról, ami szinte elviselhetetlenül hosszú ideig tart.

Valós idejű módban sokkal gyorsabban zajlanak az események, azonban így van az embernek egy olyan érzése, hogy itt már nem is a hagyományos stratégiai és taktikai érzék dominál,

szövetségnek, mely több civilizációt tömörít. Azonban nem minden humán érzi jól magát ebben a helyzetben: egy csoportjuk fellázad, s önálló kolóniát hoz létre egy bolygón. A szövetség ezt nem nézi jó szemmel, és a központhoz hú embereket elküldi a planetára, hogy diplomatikusan – de ha szükséges, akár erőszakkal is – vegyék rá a rebelleseket a visszatérésre. A békés megegyezés kudarcba fullad, és megkezdődik a polgárháború. A lázadók azonban kevesen vannak és gyengék, sorsuk hamarosan megpecsételődik (őket kell a training misszióban legyőznünk). Az öröm nem tart sokáig: a harc közben feltűnik a színen egy új faj, a Sheevatok, akikről hamarosan kiderül, hogy egy rendkívül agresszív és erős civilizáció, amely egy lépésre áll attól, hogy seregeit a Föld, s ezáltal a Concord szövetség ellen hadba indítsa. A Sheevatok elleni hosszú harc krónikája a M.A.X. 2.

X2

MULT & EXPLORATION

Meglehetősen gyenge erők próbálják feltartóztatni mász desztantvállalkozásomat – az eredmény nem lehet kétséges



Lássuk, miféle újdonságokkal találkozunk az előző részhez képest! Valódi real-time-ban játszhatunk (nyilván az idők és az eladási statisztikák szavára hallgatva), azonban ha szükségünk van rá, testpótolhatjuk a játékot és közben is kladhatjuk a parancsainkat. A játék opcionálisan (ki-bekapcsolhatóan) tartalmazza a Line Of Sight technikat. A grafika az előző rész 256 színűjé után immár 16 bites színmélységű. Újrafajta felszíneket találkoztunk az egyik a hegyes (csak a gyalogos egységek tudják megmászni), a

Na kérem: ez már egy igen combosan kiépített bázis



másik az egyenetlen, érdes felvezin (rough), itt minden egység jóval lassabban mozog. A felszín immár háromdimenziós, és parallax sorfallozást alkalmaznak a megjelenítéshez, és mozgatás közben akár végtelen számú waypointot is megadhatunk az egységeinknek, vagy akár kladhatunk automatikus mozgás és tüzelés parancsokat is. A hadjáratok

A "sheevatos" Sheevákat irányítva természetesen más a kezelőpanel és az egységek is



száma 1-ről 4-re változott, ez jelen esetben 36 küldetést jelent, ehhez csatlakoznak még az önálló missziók, melyekkel így már igencsak ijesztőre, egész pontosan 160-ra (!) nő a számuk. Kövve hiszem, hogy ez valakinek nem lenne elég, mindenesetre a szerzők azért még ráadásaképpen beépítettek egy küldetesszerkesztőt is... Ugyanezek a méretek jellemzők az egységekre és épületekre, mert számuk átlépte a 100-as határt. A multiplayer üzemmód érdekessége, hogy most már játszhatunk capture

the flaget is.

Ezek természetesen csak a legfontosabb újdonságok, ezeken kívül még pár újdonság vár ránk. Egy pár tippet adnék még a játékmódot megkönnyítésére. Amennyiben nem a Sheevat oldalról vagyunk, hanem a Concord szövetséget választjuk, 8 faj irányítását vehetjük kézbe, tetszés szerint. Mind-egyiknek megvan a maga erőssége, például az egyik rendelkezik a leggyorsabb egységgel, a másik tengeri harcban jeleskedik, a harmadik faj tagjai kiváló kőmek és így tovább. Talán nem kell ecsetelnem, hogy sokat számít, ha a megfelelőit választjuk. Rendkívül fontos (az első részhez hasonlóan) a radarral felszerelt járművek és épületek használata.

Általában a fegyverrel felszerelt egységeink messzebbre tudnak lőni, mint a saját radarjuk hatótávolsága. Mivel a harc levegőben, földön és vízen egyaránt zajlik, így egyik fegyvernem sem elhanyagolható – semmit sem ér egy erős földi sereg, ha a levegőből egy bombázó leszedi őket. Már a missziók legelső fázisában küldjük el

felderítőinket nyersanyag felkutatására, mert ennek döntő szerepe lesz a továbbiakban. A legfontosabb természetesen a bányászálomásaink védelme, mert ha ezeket elveszítjük, akkor akár el is kezdhetjük magunknak feladni az utolsó kenetet. Folyamatosan fejlesztjük az egységeket magasabb szintre! Az egységek tulajdonságait erősen javulnak, de fenntartási költségek ugyanannyi marad. A gyalogosok ugyan egy párat, mert csak ők képesek kiszűrni az ellenséges kémeket, melyek különben láthatatlanságba burkolóznak. A tengeri egységek rendkívül erősök, ami nagy előnyt jelent. Az ellentel technológiáját is el lehet lopni: amennyiben megszerezük a Constructort, építhetjük az ő egységeit is.

Mit is mondhatnánk végső győzelemért? Ugyan nem a leglátványosabb, de mindenképpen az egyik legjobb stratégia az egyik legjobb időszakban. Egy nagy hátránya az, hogy nagyon időigényes – ha esetleg nagyon sok szabadidő áll rendelkezésedre, mindenképpen ajánlom. Arról meg már ne is beszéljünk, hogy a sztori végén kiderül, a Sheevatek nem adták fel a harcot – nyilván így születik a M.A.X. 3...

Rettenetes légi armádim csapásra készen áll



m.a.x. 2

Interplay
http://www.interplay.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Nincs továbbálmán nagy újdonság, de a maga nemében kiváló

89%

Furcsa. Ennél találhatóbb jelzést keresve sem találhatnánk a Buka Entertainment legújabb játékára, a Vangersre. A furcsaságok már rögtön a fejlesztők nemzetiségénél kezdődnek, Bukáék ugyanis a Kies Oroszhoz szülöttei, ahonnan pedig eddig nem sok játékprogram érkezett. Na jó, a Tetrist most ne emlegessük, elvégre annak alkotója is bő húsz évet várt jogos tiszteltjaira... Szóval az alkotók oroszok, de magát a játékot elnézve akár a Marsról is jöhetnek volna – ez legalább megmagyarázná a kissé sajátos képi világot és történetet. Már a 400 MB-os

autóverseny és egy Elite-szerű kereskedős játék sajátos keveréke, melyet az alkotók igyekeztek a lehető leg egzotikusabb környezetbe helyezni. Hogy hová? Na, erre egészen mostanáig nem sikerült teljes egészében rájönnöm. S ez azért elmond egyet s mászt a programról...

A HÁTTÉRTÖRTÉNET... ILLETVE VALAMI OLYASMI

Ennek kislabilázása igencsak embert próbáló multság volt. A játék kezdete-

stenuccse, a történetnél nem az alkalomról beszélt belőlem. Arra mondtam nem mernék megesküdni, hogy ez a játék ki-gyálolásra is áll, de ez megint más téma. Tény, hogy a Vangers egyike a legidő-tább, legképtelenebb és legeredetibb játékoknak – legalább is a sztoriját tekintve. Példának okáért a legelső eliga-zításon, mikor egy Leepky nevezetű nagy zöld izéből próbáltam használható információkat kiszéni, az a következő beszédet intézte hozzám: "...és mesélni fogok a csomókról, a Láncról, a föld-alatti Lárvákról, a Glarxon élő ostoba Beeboorokról, s elmondom kifélék a

tó a Vangers. Ez főképp a kereskedéssel, fejedáshozzával és egyéb küldetésekkel megspékelt játékmenetnek köszönhető, melyet még az áttekinthetetlen viszonyok sem képesek tönkretenni. Két tucatnyi különböző jármű (azaz Mecho – csak az egyszerűség kedvéért) és több mint 30 érdekes kutyú közül válogathatunk, s ezek némelyike csak igen hosszú gyűjtögetés után kaparintható meg. Variációs lehetőségekben tehát nincs hiány, az apró, ám jól felszerelt kocikkal épp oly jól el lehet boldogulni, mint a típrőlancos behemóttokkal. A vadonbéli kalandozá-

VANGERS

one for the road

ELITE NÉGYKERÉKEN

Ezt a csúnya nagy vörös botárt alighanem hátsó szándékok vezérik – nem baj, mindjárt kap néhány jól irányzott sorozatot



install és a kissé szövevényes könyvtár-struktúra is megfektette a gyomromat, ám ezek még az apróbb érdekességek közé tartoznak. Hanem a játék... az maga a kvintesszenciális káosz. A formák, színek és értelmetlen szótagok e bőszen hőmpölygő áradata mellett még a legelvontabb Twin Peaks-epizód is dokumentumfilm-komolyságának tűnik.

Kissé tárgyilagosabban: a Vangers egy

telen egy hangos "búúú" kiáltással megtámadta a szellemi világ, s e metafizikai forradalom hatására dimenziók egész sora támlt fel előttünk. Meg idegen lények is bejöttek valahol a képbe. Aztán néhányan elkezdtek ezekbe az idegen dimenziókba utazgatni – na őket nevezi a köznyelv Vangersekknek. A Vangersek rendkívül spirituális lények, még ha erről a nehézpágyúkkal felpakolt járgányaik nem is árulkodnak oly egyszerűen. A Vangerseken kívül egyébként több más ember-klán is létezik, de ez jelen esetben tükimindgy. Hogy mi a végső cél? Túljutni az Elveszett Világok Láncolatán, fényt deríteni a Vangersek elfeledett titkaira, s végül rálelni egy Őlthon nevezetű, igen titkos helyre. Azaz kereskedni, idegen lényekre lővöldözni és különféle küldetéseket teljesíteni a Subculture.

kor ugyan hosszú oldalakon (akarom mondani képernyőkön) át olvashattam a Vangers sajátos történelméről, ám ez nem igazán világította meg elmém. Valami olyasmiről van szó, hogy a békésen élődegő emberiséget hirtelen egy hangos "búúú" kiáltással megtámadta a szellemi világ, s e metafizikai forradalom hatására dimenziók egész sora támlt fel előttünk. Meg idegen lények is bejöttek valahol a képbe. Aztán néhányan elkezdtek ezekbe az idegen dimenziókba utazgatni – na őket nevezi a köznyelv Vangersekknek. A Vangersek rendkívül spirituális lények, még ha erről a nehézpágyúkkal felpakolt járgányaik nem is árulkodnak oly egyszerűen. A Vangerseken kívül egyébként több más ember-klán is létezik, de ez jelen esetben tükimindgy. Hogy mi a végső cél? Túljutni az Elveszett Világok Láncolatán, fényt deríteni a Vangersek elfeledett titkaira, s végül rálelni egy Őlthon nevezetű, igen titkos helyre. Azaz kereskedni, idegen lényekre lővöldözni és különféle küldetéseket teljesíteni a Subculture.

Nocsak, ez a vidám Vangers-találkozó igen véres fordulatot vett



KICSÍ KOCSI ÁMOKFUT

Félreértés ne essen: a már emlegetett problémák ellenére is igen szórakozta-

sok szintén igen változatosak lesznek, a különféle szerkenyűkkel utazhatunk víz alatt s víz felett, ugorhatunk, repülhetünk és természetesen irhatjuk az ellent. Mi több, a kellő jármű birtokában akár a föld alá is beáshatjuk magunkat, ami azért nem mindennapos dolog... A táj változatosságára szintén nem lehet egy rossz szavunk se: a lávalafolyóktól a mozgó hegyeken át egészen a litékig mindenféle és -fajta terepakadállyal összefuthatunk a játékban. S akkor nem szóltam a szép számban előforduló konkurens Vangersekről, akik legfőbb célja szerény személyünk kiirtása lesz.

Aha, semmi baj. Hirtelen azt hittém, hogy egy önkényuralmi jelkép



Egy kép az introból. Ne kérdezzétek, hogy miért is menttem ki...



Ami a küldetéseket illeti, ezek szintén igen változatos képet mutatnak. Világoként több tucatnyi küldetés várja a játékosokat – ezek egy része kötelező házfeladat, míg mások "csak" jól jövedelmező, mellékes kiruccanások. Tapasztalataim szerint érdemes minél több opcionális feladatot elvégezni, mivel ezek nélkül elég problémás lesz a komolyabb fejlesztésekhez szükséges pénzzáradék összegyűjtése. Egyébként a játék felettébb idő és ideigényes, mivel egy-egy világ felderítése

nak, bár ezek a kirándulások az igen sűrűn felbukkanó ellenfelek miatt nem válnak unalmassá. Illetve nem válnak ANNIRA unalmassá. Jómagam másfél óránál többet képtelen voltam egyhuzamban a Vangersszel nyomolni, a rengeteg autókázás az enyhén szürrealista tereptárgyak között valahogy igen hamar megfűtötte a gyomromat.

nem az igazi. Engem kifejezetten idegesített, hogy a szövevényes helyszíneken az autopap alapján lehet a legbiztonságosabban navigálni.

A multiplayer-játékra viszont nem lehet egy rossz szavam se. Egyszerre nyolc játékos írhatja egymást a Vangers sajátos világain, mégpedig három teljesen különböző formában. A Van-War el-

fontos szempontokról: az élvezhetőségről. A cselekmény helyenként követhető, némely párbeszéd megértéséhez komolyan elkelne egy Vangers-Angol szótár. Efféle kiadvány hiján marad a találgatásdi, jegyzetelés és bosszankodás. S még ha mindezeket túl is teszi magát a jobb sorsra érdemes játékos, a túlságosan egyedi hangulat és a körülményes irányítás még mindig lerontja az összképet. Még az egyes kereskedő-állomásokon való beszélgetés és vásárlás is teljesen áttekinthetetlen: hosszú perceknek át kell a teljesen értelmezhetetlen és felismerhetetlen ikonok között kotorászunk, hogy a kívánt tranzakciót nyélbe üssük. Holott a grafika, a már eddig is sokat dicsért alapötlet és nem utolsósorban a kellemes muzsika alapján a Vangers műfajában akár a legjobbak közé is tartozhatna. Nem állítom, hogy a programot megpillantva mindenki síkogatni fog az élvezettől, de a táj és főleg a járművek mozgása (repülése, pattogása, merülése

stb.) igen korrektül mutat. A gépigény szintén szolidnak mondható: egy P133-on 16 MB Ram mellett is elcámmog a program, bár a winchester-ről igen sok helyet felzabál a drága. S végezetül a legkínosabb kérdés: vajh! kinek is ajánlanám jó szívvel a Vangers-t? Hát, az a gyors és könnyed kikapcsolódásra vágyóknak semmiképp. A program ugyanis jóval mélyebb és időigényesebb, mint azt első pillantásra gondolnánk. Az egyes világok valóban hatalmasak, s maga a játék a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető könnyűnek. Könnyen emészthetőnek pedig végképp nem. Ha valakit nem riasztottak el az eddigi leírta, az nyugodt szívvel szerezzé be – igen hosszútávú szórakozásra számíthat. Ja, és aki kissé áttekinthető formában is szeretne a program háttértörténetéről olvasni, vagy csak néhány tanácsra vágyik, az feltétlenül nézzen föl az I-Magic site-ra. Ilyesmi honlapot illene minden játékhoz készíteni...

T.J.



Igy fest egy bázis belülről. Az egyes ikonok kisbírálása felér egy óráltó logikai játékkal

ugyancsak hosszadalmas feladat. Összesen tíz különböző világ vár a kelőképp elszánt játékosokra, s tapasztalataim szerint nemcsak a vadon grafikája, hanem a küldetések jellege és a Kancellárok viselkedése is igen változatos képet mutat. Az egyes küldetések persze rengeteg máskézással jár-

Az irányítás szintén nem sikeredett a lehető legtekélyesebbre, a kb. 30 különböző funkcióbillejtő szerintem határozottan kezelhetetlenné teszi a játékot. Eleinte naiv módon egy négygombos joyppaddal próbáltam boldogulni, ám menet közben rá kellett döbbennem, hogy így módon egész egyszerűen képtelenség irányítani a játékot. Maradt tehát a bőséges billentyűkezelés és cséplés, amit azért igen sokáig kellett szoknom. Ezt a dolgot a Subculture-ben lányegesen jobban oldották meg, holott ez egy vérbeli (pontosabban vizbeli) 3D-s környezetben játszódott. Helyenként maga a terep is elég zavaró, a térbeli különbségek illetve útadályok érzékeltetése valahogy

nevezés a klasszikus "mindenki mindenki ellen" szabályok szerint zajlik, cél a többi Vangers felkutatása és legyilkolása. A Mechosoma már jóval fantáziadúsabb téma, vezetésen a kereskedés körül forog. Na, itt már nem árt egy csekély stratégiai érzék sem... Természetesen a klasszikus felülnézetű-autóversenyek szerelmeseinek sem kell aggodniuk, az igen hangzatos Passembloss névre keresztelt opcióval alighanem teljesen meglesznek elégedve.

NEHÉZ ESET

Mi több: nagyon nehéz eset. A játék alapötlete ugyanis remek, ebből a kalandelemekkel megspékelt autóversenyzsidóból/kereskedősidóból egy fantasztikus játékot is ki lehetett volna hozni. Sajnos nem így történt. A Vangers alkotói egy olyannyira eredeti anyaggal kívántak előrukkolni, hogy teljességgel megfelledekeztek egy igen



A későbbi pályák sem mindennapiak, avagy a gonosz építőkockák támadása...

vangers

I-Magic/Buka Entertainment
http://www.imagicgames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTÉKZATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM

LEB-mentésmentés: lementésmentés
Bontócsatlakozással és egyéb csatlakozásokkal
- a megadott helyen a szórakozás...

76%

IPIAPACS, JÖN EGY KIS BUNYÓ!

TEAM APACHE

Nehéz dolga van manapság az emberfiának, ha azt forgatja a fejében, hogy neki mindenképpen egy szimulátort kell írnia. Kicsit nagy a konkurencia, mert manapság aztán már végképp teli van a padlás mindenféle szimulátorral, és a valaha volt összes repülő objektumot már oda-vissza feldolgozták legalább százszor. Még nagyobb a probléma, ha a szimulátorokon belül az ember pont a katonai helikoptereket szemelte ki magának. Ebben ugyan nincs akkora túltengés, mint a repülőgépek között, viszont jóval kevesebb a feldolgozásra váró téma (vagyis géptípus) is. Nem csoda tehát, ha a helikopter szimulátorok közül majd mindegyikben ugyanaz a típus mosolyog a leendő számítógépes légi-huszároknak: az AH-64 Apache. Természetesen ezek a légi ágyúszádók a főhősei a Simis új játéknak, a Team Apache-nak is. A játékkal való ismerkedés rögtön egy meglehetősen kedélyromboló momentummal kezdődik: a TelepítőVarázsló nevű rettenet mosolygva közli, hogy remélhetőleg a

NASA háttértároló kapacitásához hasonló winchester felett diszponálunk – merthogy ő most vagy 300 megát fog nekünk itt felinstallálni. Alkudni nem lehet vele, tehát húzzunk magunkhoz egy vödör pattogatott kukoricát. Aztán rögtön még egyet, mert jön az elmaradhatatlan intro videó. (Lesz belőlük még jópár.) Ezek igen "tűrhetően" sikerültek: az intro első pár másodpercben azt hittem, hogy filmet látok csak amikor a légsúlyú Hummel dzippek belibegtek a képbe, akkor derült ki, hogy ez bizony számítógépes animáció. Hm, dögös – de a 300 megát azért még nem bocsátom meg ennyitől.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A helikopter szimulátorokban van egy igen nagy probléma: jelesül az, hogy helikoptert kell vezetnünk benne. Márpedig ezek igen bolondos jószágok. Részemről nem is igen értem, hogy hogyan képesek repülni jó, tudom, mindenféle fizikai hókuszpó-

Sajátos méretű város valahol Lettország mélyén



A szépség és a szörnyeteg – vagyis egy Huey Cobra és én



ránk mindenféle vasdarabbal, a földről és a levegőből egyaránt. Így tehát aki még nem rendelkezik legalább öt éves pilótajogosítvánnyal, az jobban teszi, ha a Training ponttal kezd a játékot, ahol egy szakavatott oktató instrukciói alapján elsajátíthatjuk a fel/leszállás és a navigáció rejtelmeit, valamint gyakorolhatjuk a fegyverek használatát. Az AH-64 Apache helikopter négy különböző fegyverrel van felszerelve: egy 30 mm-es gépágyúval a páncélozatlan vagy csak gyengén páncélozott célok leküzdésére; lézer irányítású Hellfire rakétákkal páncélozott földi célpontok ellen; valamint a nem-irányított Hydra és az infravörös Stinger rakétákkal a légi célpontok ledurrogatásához. Az utolsó tréningküldetés gyakorlatilag vizsgának is tekinthető. Ebben egyrészt kötelék-

repülést gyakorolhatunk, majd éleslövészetet vehetünk részt. Mint a nevéből is kiderül, a játékban nem igazán magányos farkasként (vagyis egyénileg) ténykedünk, hanem két, négy vagy hat gépből álló köteléket vezethetünk harcra. A többi géppel a bevetés alatt állandó rádiókapcsolatot tartunk, és egy-egy billentyű megnyomásával különböző parancsokat adhatunk ki nekik.

TÁMADÁSI

Nna, most már képzett harci pilóták lettünk, épp ideje, hogy valami zsákmány után nézzünk! Bevetéseinknek két fő színhelye lesz: egyrészt a napfényes Kolumbia, ahol a kokainbárók pénzén új virágkorát éli a marxizmus, és kínai és koreai fegyverekkel fel-

Azért nem csak helikopterek vannak a játékban...



A függőleges emelkedés már egész jól megy – most akkor megpróbálhatunk elindulni valamire

szerelt félreguláris csapatok uralják az ország területének több mint felét; valamint Lettország, amelyet a gonosz oroszok – miután háborúba sodródtak az egykori szovjet tagküztszázadok szinte mindegyikével – megint megpróbálnak bekebelezni. (A lelkiismeretes szerzők mindkét hadszíntérhez részletesen kifundáltak a politikai helyzetet, bár azt azért tegyük hozzá, hogy egy ilyen jövőkép maximum akkor juthat egyi normális ember eszébe, ha egymás után 4-5 Zsirinovszkij-beszédet is meghallgat...) Kolumbiában csak kevésbé veszélyes ellenfelekre akadunk (gyalogosokra, géppuskás dzsipekre, illetve vállról indítható föld-levegő rakétákra), míg Lettország jóval veszélyesebb környék: az említettek kivül mozgó SAM-állások, légvédelmi tüzérség és nem utolsósorban harci helikopterek fenik ránk fogukat.

Türelmetlenebb játékosok számára szolgál a szimulátorokból már régi kedves ismerősként visszakösző Instant Action opció. Ebben a szerzők rendszerint egy lövöldözős játékká szokták lefokozni szimulátorukat, ugyanis "durr bele!"-alapon egy célpontokban meglehetősen bővelkedő szituációba pottyantják a nagy melénnyel érkező játékost, akinek nem kell olyan földhöz ragadt dolgokkal a célpont közelébe – már helyben van belőlük egy rakás, szóval kedvére kiélheti agresszív hajlamait minden játékos – míg csak hősi halott nem lesz belőle is. Nincs ez másképp a Team Apache instant akciójában sem, sőt, itt mintha a szerzők egy kicsit túl is lőttek volna a célra: a tréningküldetések viszonylag nyugodt percei után igen megrázóan hat, hogy tulajdonképpen még be se indítottuk a motorokat, de rosszakaróink máris három különböző helyről tüzelnek ránk az összes csőből.

Érdekesen alakulnak a dolgok a szimpla küldetéseknél, ahol ugyebár az ember azt várná, hogy – a szerzők adakozó kedvének függvényében – talál 20-30-50, a körülményeket és a célt illetően fix missziót, amelyeket betöltögetve kellemesen eltöltheti a vénasszonyok nyarát. A Team Apache szerzői azonban teljes mértékben szakítottak ezzel az ódon módszerrel, ugyanis nem fix küldetéseket kapunk, hanem szabadon konfigurálhatjuk, hogy momentán épp milyen bevetéshez támadt kedvünk. A hadszíntér kiválasztása után megadhatjuk a küldetés típusát (alacsony-támadás földi célok ellen vagy légitámadás, csapatszálító vagy mentőhelikopterek biztosítása, az ellenséges légvédelem megbénítása, stb.); megadhatjuk az időjárási feltételeket (tiszt a időtől egészen a köd, viharig, vagy éppen havazásig) és a bevetés időpontját (vagyis a napszakot); továbbá meghatározhatjuk, hogy mekkora alakulatot kívánunk a harcba vezetni. Igen sajátos, ámde igencsak kellemes módszer, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy a játékhoz mel-

A hab a tortán természetesen a Campaign, vagyis a hadjárat. Itt a hadszíntérén megadhatjuk, hogy melyik alakulatnál akarunk szolgálni, és ha nem csak a küldetésekre akarunk koncentrálni, hanem teljesen bele akarjuk élni magunkat egy Apache-századparancsnok mindennapjaiba, akkor kérhetjük, hogy a legénységgel és a helikopterekkel is mi akarunk befolyásolni. Ilyenkor ki kell választanunk a század személyzetét (nyolc pilótát és nyolc CGP-t, vagyis másodpilótát/géppuskást – lévén az Apache két-személyes helikopter), és például nekünk kell gondoskodni sebesülés vagy hősi halál után a felváltásukról. Ha a műszakikat is mi alakítjuk, akkor személyesen kell a gépek felfegyverzését és a tartózkodását irányítani. A felváltás illetve a sérült gépek javítása egyaránt némi időt vesz igénybe – ilyenkor természetesen az adott helikopter illetve a gép személyzete nem mehet bevetésre. Az Operations szobában a Mission Planner az egyedi küldetésben megismert eligazítás a soron következő küldetésről, a Duty Rosterben pedig az üzemképes gépeket rendelhetjük – párosával – bevetésre. Jópofa dolog, hogy időről-időre újságokat is kapunk otthonról, és ebből folyamatosan tájékozódhatunk róla, hogy hogyan is áll a hadjárat – vagy legalábbis hogyan ítélnék meg minket a hazaiak.

megsemmisítése, illetve a saját megvédése a cél.

NAGYKABÁT (OVERALL)

Egy-egy I. vagy II. világháborús témát feldolgozó alkotást kivéve nem hoznak manapság különösen lázba a szimulátorok – a Team Apache-csal azonban elég kellemesen elszórakoztam. Egyrészt a meglepetései, másrészt a hangulata miatt. A meglepetések alatt elsősorban a szabadon konfigurálható küldetéseket értem, amelyekben szinte kedvünk szerinti környezetet teremthetünk magunknak; ráadásul nemcsak a küldetések, hanem a játék is szabadon konfigurálható. A szimulátorok alkotói általában ott vetik el a súlyt, hogy vagy túlságosan élethűre (egyben tkp. játszhatatlanra) csinálják a játékot (ld. Longbow 2), vagy a szimulátort lefokozzák egy lövöldözős játékká (ld. mondjuk Commandos 3). Ezt itt frappánsan úgy oldották meg, hogy a játékos az Opti-



A videó igencsak csinosra sikerült

Igen észrevettem, hogy az ellenséges légterben vagyok, ugyanis lőnek rám



WARNING - Enemy Army Apache

léltek egy külön küldetésszerkesztőt is, amivel bőséges szabadidővel rendelkezők kényükre-kedvükre fabrikálhatnak maguknak különféle küldetéseket, amelyeket a küldetések Load Mission pontjával bármikor betölthetünk a játékba. A küldetés elindítása után megkapjuk a szöveges eligazítást, a térképen megnézhetjük a térben lévő célpontok illetve az ellenséges csapatok feltételezett helyét és a bevetés alatt követendő útvonalat – aztán máris behuppanunk az Apache fülkéjébe és indulhat is a vadászat!

Természetesen a Team Apache-ból nem maradhatott ki a helyi hálózaton vagy Interneten keresztül játszható multiplayer-opció sem. Maximum hat játékos játszhat kooperatív küldetéseket, amelyben egy alakulatban repülnek a játékosok; továbbá nyolcan nyomonlathatnak egymás ellen a death-match-partikban. Ezen belül több fajta is van: a hagyományos stílusban természetesen mindenki mindenki ellen játszik, de játszhatunk akár több csapatra oszva, vagy pedig a Capture the Flagre emlékeztető stílusban, amelyben az ellentél bázisának a

ons-menüben úgy állítja be a realizmust, a repülési modellt a környezeti hatásokat és a többi, ahogy éppen neki tetszik. A játék ugyan csak 640*480-ban (illetve 512*384-ben) megy, de egész jól fest még 3D-kártya nélkül is (azaz együtt meg még jobban!), bár azt tegyük hozzá, hogy ennél talán kicsit változatosabb terepet is szülhetek volna. A hangok és az átvezető videók viszont szinte tökéletesek, nagyszerű hangulatot teremtenek. Szóval az egész úgy jó, ahogy van, nyugodtan ajánlhatom mindenki becses figyelmébe.

team apache

Mindscape/Simis
<http://www.team-apache.com>

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E R O N A**

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videókártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya, joy

Dőzs

87%

Pár évvel ezelőtt, ha egy PC-s játék dobozán a Sierra emblémáját pillantottuk meg, már biztosan tudhattuk, milyen játékra számíthatunk; lévén a Sierra szinte csakis grafikus kalandjátékokkal foglalkozott. Ez az egyikük arcát (amit mondjuk a hozzám hasonló kaland-őrültek cseppet sem bántak) egészen a CD-ROM technika elterjedéséig jellemezte a cé-

RENDŐRSÉGI KÖZLEMÉNY

A legújabb Police Quest műfaja: real time stratégiai játék, azon belül is a Command&Conquer féle point&click típus. (De nem C&C-klón!) Nagyon jó választás, hiszen a csapatunkat – amiről eredetileg is szól a SWAT – ebben a stílusban lehet igazán érezhetően.

Igazi nagy taktikusnak kell lennünk, mivel valamennyi gond és teendő, ami csak egy SWAT teammel kapcsolatban felmerülhet, a mi nyakunkba fog zúdulni. A csapat(ok) összeállításától és kiképzésétől kezdve a pénzügyi gondokig mindennel nekünk kell foglalkoznunk, és akkor a tulajdonképpeni feladatokról még nem is szótunk. Szerződteünk kell az embereket, mely során akár több temetést is összeállíthatunk, utána tetszés szerint felfegyverezhetjük őket, végül pedig természetesen győzelmet kell aratni velük. Persze az sem mindegy, milyen fényes az a győzelem, hiszen ha menet közben ártatlanok esnek áldozatul, a szervezet nem részesül anyagi támogatásban. A gép pedig mindent számon tart: mennyien sebesültek meg, hány csapat-társ esett el, mennyi tüst sikerült kiszabadítani, stb. Az is fontos lehet, hogy

pókat is jó pontnak veszi. A terroristák irányításának megvan az az előnye, hogy nem kell nagyon odafigyelni arra, mikor és kire nyitunk tüzet – bár ez mégsem jelenti azt, hogy velük könnyebb, mert a gép rengeteg rendőrt küld a nyakunkra. Alighogy megkezdődnek a küldetések, mindig feltűnik a láthatáron egy zsaru.

De talán kezdjük az elején. A játéknak szóban vagy multiplayer módban foghatunk neki, ám mivel a több játékos módot sajnos még nem volt alkalmam kipróbálni, most csak az "egy személyes" küldetésekről fogok beszélni. Ezekből több

fickó állhat be, de a rohamcsapaton belül is vannak olyan pozíciók, aminek képzése (Certification) szükséges. Az általános küldetésekhez csak egy van: a team vezetője. A csapatba rajta kívüli még a következők kellene: egy felderítő, aki egy kis tükör szerkezettel lapozik az ajtók mellé, és azzal nézi meg, bent majd mire számíthatunk; kell egy hátvéd, aki elméletileg a felderítő fedezésére hivatott; továbbá két egyszerű rohamosztáros, akik a zárt ajtókat takarítják el. A terroristák háromtagú csoportjain belül nincs



Terroristának sem vagyok utolsó: egy szűk vöröslő után megöltam a zsákmányolt fegyverekkel



get – azóta viszont az FM Videókat alkalmazó játékokat nyomatják nagyon. Jól megfigyelhető ez a tendencia a Police Quest-sorozaton is, hiszen a népszerű zsaru-sztorik első négy része még egy-egy pompás kaland volt, míg az ötödik epizód már inkább egy rendőrenciklopédiához hasonlított. A SWAT-ban igazi színészek beszéltek hozzánk a képernyőről, s a küldetések során a valóságban modellezett fegyvereket, digitalizált háttérket, digitalizált banditák ellen kellett bevetnünk. A játékkal csupán egy baj volt (legalábbis szerintem): túl sok volt a ismeretterjesztő szöveg és az elmagazítás, és kevés a játék. Mindent megtudhattunk a Los Angeles-i rendőrség speciális csoportjáról, de maga az akció kissé vattatott volt. Még az a szerencse, hogy a Sierra manapság is nyitott az új ötletek, s ezért az SWAT 2 már cseppet sem hasonló az elődjére.

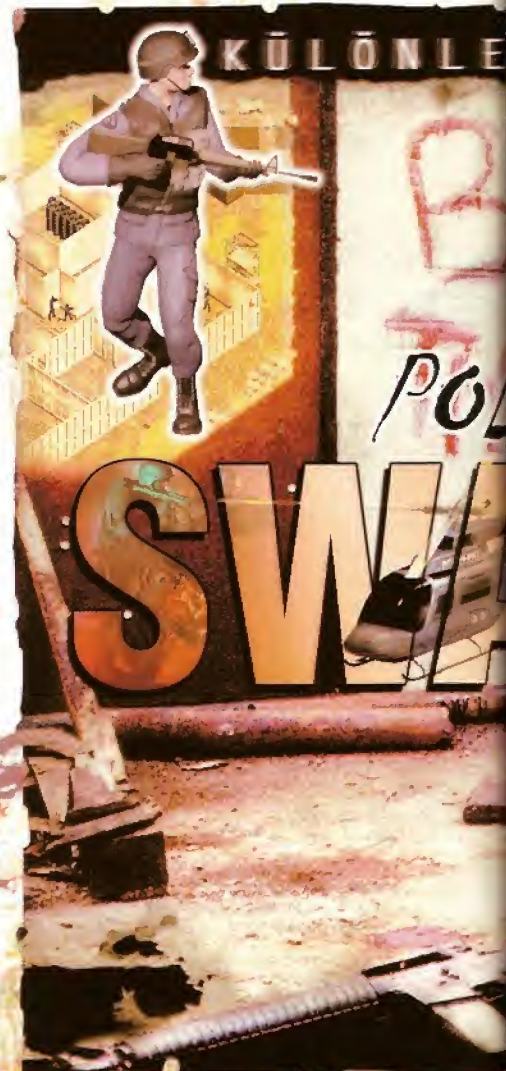
Nemcsak a tükörben nem lát semmit, szóval nyugodtan behatoltam a kommandó



CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁS

A legfőbb különbség a rendőri és a terroristák harcmodora között, hogy a rendőri – az emberi élet védelme érdekében – sokkal óvatosabb, szervezettebben dolgoznak, őket irányítva tehát minden lépést alaposan meg kell gondolnunk. A terroristák főnöke csakis a küldetés célját tartja fontosnak, ezért még egy-két fős veszteség hőven belelef a "szórásba". Viszont veszítsünk el akár csak egy rendőrt is egy SWAT csapatból, és – legyünk akármilyen sikeresek is – nem ússzuk meg fejmosás nélkül, ami persze egyben anyagi veszteséget is jelent. A zsaruknál tehát fős a csapatunk, ami természetesen munkamegosztással jár. A szakosodás már rögtön a kommandó összeállításánál (Assign) kezdődik. Két fős csapatot tudunk létrehozni (illetve már ennyi is van előre megalkotva), "sima" rohamcsapatot (Create Element), avagy mesterlövész csapatot (Create Sniper Element). Ez utóbbit két tagból áll: a lövészből, és az őt segítő megfigyelőből. Mesterlövésznek csak kiképzett

ilyen szakosodás, náluk tehát csakis a jelentkezők képességeit kell vizsgálnunk. (De talán az sem mellékes, hogy mennyit kérnek egy akcióért...) A jelentkezők képességeit gyakorlati tapasztalással még tovább lehet növelni, de természetesen az is pénzbe kerül. (Rádásul időbe is, ami alatt nem vihetjük őket semmilyen küldetésbe.) A zsarukat vizsgáztatni is lehet, ám a különböző bizonyítványok megszerzéséhez már megfelelő gyakorlattal is rendelkezni kell az adott tárgyból, tehát ez már nemcsak pénzkeresés. Mindezekből következik, hogy a jól kiképzett embereket ne küldjük felelőtlenül a hájálba, mert feltámaszt-



ni senkit nem lehet – de ha csak megbeszélnek is, akkor is kivonódnak a forgalomból a következő körre. Egyébként az is előfordul néha, hogy egyes rendőrök jogtalanul jégverhasználatért bizonyos időre felfüggesztetnek. Hasonló esetek persze az ellenkező oldalon is történnek, csak ott a kényszerűen kihagyott küldetések alatt általában a börtönbüntetésüket töltik a barátaik.

A csapatunk összeállításánál nem szabad megfeledkeznünk a megfelelő felszerelés beszerzéséről sem (Equipment). A kezdő csapatok tagjainak ugyan már eleve meg van vásárolva a cucc,

INDUL AZ AKCIÓ

Ha összeszedtünk minden szükséges embert és eszközt, a Play Scenarióra kattintva indíthatjuk az aktuális küldetést. Ekkor ki kell választanunk, mely csapatainkat fogjuk bevetni, és már indul is moka. A játéktér felépítése igen egyszerű: baloldalt van a terep és a szövegablak, jobboldalt az emberek panelje és a kicsinyített térkép, e kettő között pedig a parancsikonok. A parancsikonok egy része mindkét félnél egyforma, melyek (egy egység

kiválasztása után) a következők: Lopakodás/Futás (Stealth/Dynamic), Térde ereszkedés (Kneel), Felszólítás/figyelmeztetés (Challenge), Tárgyak felvétele (Pick Up), Tárgyak eldobása (Drop), Fedezés (Cover), Parancsok jóváhagyása (az egész csapatra vonatkozó utasítások ellenére, Initiate), Automatikusan jóváhagyás (Initiate Lock), telefon (CNT), a terep és a térkép

azonban az ikonokra, a rendőri erők speciális utasításai a következők: Letartóztatás (Arrest), Megmentés/elkísérés a bázishoz (Rescue), Vizsgálódás (Search), Hatástalanítás (Disarm), Belépés az ajtónak (Entry), Helikopter hívása (Chopper), Tank hívása (Tank), Szabadkezet adni az orvlövésznek (Sniper Option).

Végül jönnek a terroristáknak adható parancsok: Verekezés (Fight), Tűszedés (Take Hostage), Tűsz magára hagyása (Coral Hostage), Tűsz elengedése (Release Hostage), "Megadom magam!" (Surrender), Jármű igénybe vétele (Vehicle).

A felsorolt dolgok közül most kicsit részletesebben térnénk ki a leggyakrabban használtakra. A telefon elsősorban a rendőröknek lesz fontos, ezzel tartjuk ugyanis a CNT-vel, azaz a "rábeszélő bizottsággal" a kapcsolatot. Ez a pszichológusokból álló csoport először mindig megpróbálja meggyőzni a tűszedőket, mire nyírné nincs igazuk. Igaz, ez sosem sikerül, viszont a dumával egy ideig elvonhatjuk a terroristák figyelmét, és így váratlanul támadhatunk. Megegyezik, hogy egy házban nincs telefon, vagy egyszerűen bent nem veszik fel, ilyenkor a CNT általában egy mobil telefon bejuttatását javasolja egy jól látható helyre – ha van hozzá kedvünk, ezzel megpróbálkozhatunk. (A telefon ez esetben a szakaszvezető

A helikopter a levegőből segíti a kommandósok munkáját



kor, bárhol használhatunk gránátokat, s általában a civilekre sem kell vigyáznunk. A meneküléshez gyakran autót is használhatunk, erre szolgál a Vehicle ikon.

ÉRTÉKELÉS

A Sierra nagyon eltalálta a SWAT 2 atmoszféráját: a remek zenék az események hatására változnak, s a tűzharcoknál a fegyverek is pompásan muzsikálnak. Tulajdonképpen a grafikával se lenne semmi problémám, csak nem ártott volna egy nagytűz opció, mivel a nagyobb kavardásokban sokszor alig lehet ki-venni, ki a tűz, ki a rendőr, és ki a rosszfiú – így vicces kitalálni, hogy kire is lövünk. Annak ellenére, hogy a figuráink – nagyon intelligensen – a terepen gyalogolva mindig a legroviddebb utat keresik, a játszhatóság szempontjából az irányítással sem voltam egészen kibékülve. Néhány dolgot, mint például a mesterlövészek elhelyezését a tetőn, csak körülményes módon lehet megoldani – vajon miért nem elég, ha rákattintunk a tetőre, s miért muszáj külön a puskájukat kiválasztanunk? Az sem tetszett, hogy a jobb egérgombbal nem csupán az utolsó parancs kijelölését töröljük, hanem az összes kijelölést is. Ennek eredményeképp ha például lövöldözünk, a fegyvert eltérni csak úgy lehet, ha újra rákattintunk. Mindenezek ellenére azonban akik egy kicsit is érdeklődnek a kommandósok a munkája iránt, egészen biztosan nem fognak unatkozni a program mellett. Háborús játékokkal már Dunát lehetne rekesztetni, de hol van még egy olyan stratégiai játék, ahol rendőröket alakíthatunk, ráadásul ennire életszerű helyzetekben? (Joni az újságban – CoVey)

V.Z.



viszont a későbbiekben magunknak kell erről gondoskodnunk. Ha erről megfeledkezünk, szerencsétlen emberek mindössze egy pisztollyal fognak rendelkezni. A zsaruknak a fegyverek mellett könnygázgránátokat, elsősegély csomagokat, feszítővasakat vehetünk, a terroristák esetében pedig csapdákat vagy olajoshordókat vásárolhatunk – s még egy rakás egyéb dolgot, amire az aktuális küldetésben szükség lehet. Az összeállított készletet nem árt elmenteni a Save Game ikonnal, ez ugyanis ugyanolyan állásmen-tési lehetőség, mint amelyet a küldetések után ad be a gép.

ablakának kicserélése (Switch Maps), és végül az opciók panel behívása. Ez utóbbin a scroll sebessége és egyéb paraméterek beállításán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szakkifejezésekre kérhetünk magyarázatot (Glossary). Visszatérve

retettel próbálnak meg meglepni, és még sokszor a verés sem hat rájuk. Ha pedig tűzharcra kerül a sor, szinte mindig pánikba esve menekülnek, szóval a tűzt kísérő figuráinkkal nem nagyon lövöldözünk. A terroristákkal amúgy általában egyszerűbbek a küldetések: miután végzünk a dolgunkkal, csak ki kell sétálnunk a térről. Nincsenek korlátozások: bárm-

SWAT 2

<http://www.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Leendő rendőröknek illetve terroristáknak kívánt felkészülés

86%

Hah! – kiáltottam fel, amikor először megpillantottam üzemben az Operational Art of War (a továbbiakban helytakarékosági okból maradjunk az OpArt megnevezésénél, remélhetőleg a művészeti főiskolások nem fognak megérteni rám érte). Ez a három karakter nálam rendszerint ez elégedettség, a meglepetés, illetve a kezdődő röhegőgörcs félreismerhetetlen jele. A cikk befejezéséig még nem döntöttem el, hogy esetünkben melyikről is van szó, szóval ennek megítélését a kiváló ízléssel megáldott Olvasóra bízom (aki kiváló ízléséről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor nekikélt előlvasni kisbecsű soraimat). Lényeg a lényeg: az OpArt minden tekintetben bohó ifjúkorom kedvenc játékaiként idézte fel bennem. Úgy egy évtizeddel ezelőtt igen jól szórakoztam azokon a lányműveken, akik a monitoromra bámulva olyan ostoba kérdéseket tettek fel nekem, hogy asszonya: "Mit csinálsz azokkal a kockákkal?" – miközben fogalmuk sem volt arról, hogy itt egy rppant komoly hadművelet folyik, és éppen egy igen erőteljes átkarolásban zavartak meg idegesítő kukorékolással. Na mindegy.

Szóval az OpArt azokat az időkét idézi, amikor a real time cuccok tömeges feltünése előtt a stratégiai (vagy pontosabban: háborús) játékok fejlődése két különböző irányba tolódott el: a Panzer General és klónjai által félmjelzett, grafikaiilag is némi szórakozást nyújtó, valamelyest látványos irányba; illetve a Stalingrad és – csekély számú – hasonló stílusúba, amelyben a grafikai "minimal art" mellett inkább az apró adatok domináltak. Az OpArt ennek a két stílusnak valami egészen egyedi keveréke: az Empire/Talonsoft duett Battleground-sorozatában használt engine-t

egy csiszolgatták, hogy a két stílust minél jobban összekeverjék. Meglehetősen érdekes turmix jött ki belőle.

A játék alcíme (Volume 1: 1939-1955) meglehetősen pontosan meghatározza a játék által feldolgozott időszakot, bár egy avatott stratégának első pillantásra némi hiányérzete támadhat, ugyanis nem lehet campaignt, azaz egymásba láncolt küldetéseket játszani. Ennek főleg logikai okai vannak, ugyanis az egyes scenariók nem kapcsolódnak egymáshoz – de aki már egyszer végignyomott egyet, az a méretekből adódóan talán nem is igen vágyik ilyesmire. A játék 17 küldetése a dátumból adódóan természetesen a II. világháború csatáira koncentrál, ahol is egyaránt megtalálhatunk klasszikus csatákat/hadműveleteket (Franciarszág lerohanása, a krétai deszant hadművelet, a normandiai vagy a szicíliai szövetséges partraszállás), és kevésbé ismert mozzanatok (Rommel elmentádása a Kasserine-hágónál, vagy a szovjet ellenlökés Harkovnál '42 márciusában). Mivel a játék nem csak a II. világháborúra koncentrál, akadt egy-két egyéb műsor is: az 1948-as arab-izraeli háború, a koreai háború, valamint egy elméleti küldetés (III. világháború) 1955 zűrzavaros politikai viszonyai közepette. Az egyes scenariók egyébként meghatározzák a parti hosszát is, hiszen egy

szó, mint a mindenki által jól ismert Battleground-sorozatnál: a hatszögű pozíciókra osztott térképet nézhetjük 20-ban (a szokásos négyzetekkel) és – úgynevezett – 30-ban, mindkettőt

dig azt, hogy a pozíció hány mozgási pontot "fogyaszt" (vasúton vagy úton nyilván kevesebbet, mint mondjuk egy erdőben). A csapatokat mozgathatjuk egyenként illetve csoportosan

MÁSFÉL ÉVTIZED CSATÁZAJ THE OPE ART O

két nagyításban. A kicsinyített méret egyébként gyakorlatilag teljesen használhatatlan, maximum a helyzet áttekintésére szolgál (bár arra tökéletesen megfelel a stratégiai térkép is). Vizuális orgazmus tehát nem nagyon várható, bár egy ilyen típusú játéknál nem is igazán ez a lényeg.

Egy adott pozícióban levő egység jobb felső sarkában látható kinézete ugyan ad némi támpontot, hogy vajon mivel is lépünk, de azért igen idege-

is (egy pozícióban Group Move, de ki jelelhetünk több pozíciót is). Sajnos módon a Group Move nem az azonos alakulathoz tartozó csapatok mozgását jelenti, hanem az azonos pozícióban lévőket. Mozgás közben nincs ambush (vagyis ha közben ellenséges csapatba ütközünk, nem lesz veszteség), viszont a visszavonulással (vagy az ellenséges csapatok melletti mászkálással) óvatossá kell válni, ugyanis ha az ellenfél harcokész, és a

támadása nagyobb, mint a védekezésünk, akkor fogságba ejtheti a csapatunk egy részét (engaged) vagy akár teljesen meg is semmisítheti (evaporated). Jobb klikkre jön elő az egység parancsmenüje, ahol a következőket adhatjuk meg:

■ a nagyobb egységeket 2-4 kisebb alakulatra bont-



A JG 20 vadászrezd ugyan egy kicsit gyengélkedik, de a földi lélek bátran nyomulnak Párizs felé



A bolsevik hordák 1955-ös előretörését még időben sikerült feltartóztatni



Rundstedt jobban csinálta a vadáságot, de azért ez a kisebb ivő átkarolás is bevált a franciák ellen

sítő, hogy az egységek nem feltétlenül úgy testenek, mint ahogy kéne. Sebal, az egység ablakában mindig láthatjuk a kiválasztott csapat legfontosabb tulajdonságait: a kereszt a harcokésztség (a sötétzöld a legjobb, pirosnál az egység újraszervezés alatt van vagy pánikban – ilyenkor nem léphet, szóval a legjobban, ha beállunk őket), a többi három szám pedig a támadását, védekezését és a mozgási pontjait mutatja. Egy pozíció belől természetesen több egység is lehet, amelyek között bal klikkel válogathatunk. A hatszög alakú pozíciók jobb oldalán levő fehér pontok mutatják, hogy az adott helyen hány egység található, a bal oldalon levő "lámpa" pedig azt jelzi, hogy még hány csapattal léphetünk oda. A kiválasztott egységénél egy elastikus nyíl (a la SM Gellytsburg) mutatja, hogy meddig léphet el, a számok pe-

hatjuk, illetve ha egy pozícióban vannak, ismét összehozhatjuk ■ szállítási opciókat adhatunk meg. Ha az egység olyan pozícióban áll, ahonnan vasútvonal vezet, akkor felpakolhatjuk vonatra, és mozgáspontvesztés nélkül fuvarozhatjuk őket a vasútvonal végéig. Ilyenkor persze a légítámadások alkalmával jóval sérülékenyebbek, mintha gyalog galopposznának velük. A légi szállítás (AB vagy Airborne) illetve ejtőernyős (Para) alakulatokat repülőgépen is mozgathatjuk. Az előbbieket egy reptéren, az utóbbiakat bárhol ledobhatjuk, de egy ilyen légifuvart csak akkor vállalkozunk, ha az adott körben a vadászlaink légifölény bevetését jóval meghaladják az ellenfelét. A kétélű hadműveleteknél pedig a B-vel jelölt pozíciókban be- illetve kihajózhathatunk csapatokat; ■ megvárthatjuk/rongálhatjuk a pozí-



OPTIONEN



KARTE



OPTIONEN



Topware
INTERACTIVE



DYNAMIC
SYSTEMS



erBra and all associated logos are trademarks of



ELECTRONIC ARTS™

III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT™ III



576 KByte
POSZTER

Topware termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Travelbox - Hungária Kft.
tel / fax: 37 / 315-905, 3201 Gyöngyös P.L.: 318 e-mail: tbh@interdnet.hu



HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

VÉSZHELYZET

clában levő hidakat, ha az alakulatban vannak műszakik (a Reportban van Engineering tulajdonság). Ez máhára tetszik, máhára azért is, mert ilyen még nem láttam hasonló játékban, pedig igazán logikus esemény. Ha stratégiailag védekező pozícióba kényszerítünk, akkor a hidak megromlásával igencsak lelassíthatjuk

harcoknál automatikussá válik a mozgása: mindig magától abba a pozícióba lép (ha tud), amelyet az ellenség nagyon támad;

■ az Orders-parancsoknál adhatjuk meg, hogy az alakulat meddig folytassa a támadást/védekezést. Ignore Lossesnél nyilván sok lesz a hősi halott, míg Minimize Lossesnél akkor is

ta. Gépeinkkel támadhatunk egy adott pozíciót, illetve megadhatunk egy harcászati feladatot, amikor automatikusan ténykednek. Air Superiority bevetéssel a vadászokat a légifőlény megszerzésére utasíthatjuk (mondjuk a bombázókat is, de ez kevésbé hatékony eljárás): ilyenkor az ellenfél mindennemű légi tevékenységére közbeavatkoznak. Interdiction kóddetéseknél a gépek az ellenfél mozgó csapatait támadják, Combat Supportnál pedig a harcóló alakulatainkat fogják támogatni. Az avatott stratégiák természetesen a légerőnek adják ki először a parancsokat, de előbb bekukkantanak a View-menü Air Briefing pontjába, ahol a két fél aktuális körben zajló légi tevékenysége pontoszva is látható. Amennyiben nem óhajtok új temetőket nyitni, nyilván nem célszerű gépeinkkel pozíciót támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetésre küldeni őket, ha az ellenség légi főlény bevetéssel a miénknél magasabbak. Ha viszont ez nulla, de egyéb bevetést repül, akkor Air Superiority-t repülő vadászaik igen vidám vadkacsalövészel lesznek, miközben merész bombázóink nyugodtan támadhatnak bármit (például az ellenfél reptereit, hogy csak egy ötletet mondjak).

Egy-egy küldetés elején a program rendszerint megsaccolja, hogy a játéka hány körön keresztül fog tartani, de ez mondjuk nem feltétlenül biztos. A győzelmi faktor két részből tevődik össze: az elfoglalt illetve megtartott stratégiai pozíciók pontszámából, illetve az ellenfélnek okozott és saját veszteségek arányáért járó pontokból, amiről egyébként – többek között – minden körünk elején tájékozódhatunk. A scenario eligazítását egyébként nem árt alaposan átböngészni, ugyanis néha egyes pozíciók kulcsfontosságúak lehetnek (azaz mindenképpen támadni/védeni szükséges őket). Szép példa mondjuk a Fulda 55, azaz a III. világháború, ahol mindkét fél egy-egy város elfoglalásával elvárhatja az ellenfelet az utánpótlástól, illetve a játék azonnal véget ér, ha a szovjetek elfoglalják Frankfurtot. Még hosszasan sorolhatnám a játékosok életét megkeserítő/megedésítő apróságokat (időjárás tényező, után-

pótlás, satöbbi), de helyünk véges, tehát áttérünk az értékelésre. Az biztos, hogy az OpArt csak egy igen szűk rétegnek nyeri el majd a tetszését, hiszen mind grafikailag, mind a hangokat illetően egész egyszerűen értékelhetetlen. Aki viszont szeret bonyolult szabályok alapján sakkozni (mert tulajdonképpen erről van szó ennél a stílusnál), illetőleg hozzá hasonlóan az apró adatok szerelmese, az biztosan letonja a lábát, mert a játék ebben a tekintetben nagyszerű! Hadjáratot ugyan nem játszhatunk benne, de egy-egy nagyobb hadművelet akár 7-8 órát is eltarthat – szóval erre nincs is különösebb szükség. Ráadásul a gép igen jól játszik, tehát egyedül is kellemes kihívást jelent. Van ugyan néhány apróság, amin csiszolhattak volna: mi értelme van a magasabbegységeknek, ha nem lehet nekik általános parancsot kiadni; kit érdekel az utánpótlás részletezése, ha az automatikus, és nem szólhatunk bele, hogy melyik csapat miből mennyit kapjon; miért nem lehet légi utánpótlást ledobni; miért nem lehet különböző alakulatokat összevonni; – kérdezhetném, ha nagyon szörzőri akar-nék. De nem akarok. Értékelésnek legyen elég annyi, hogy az otthoni gé-

RATIONAL WAR

az ellenfél előrenyomulását (a "super river" megjelölésű folyókon pedig lehetetlen is tehetjük), mert a folyón való átkelésre csak egyes alakulatok képesek, és akkor is máhára sok mozgási pontba kerül. Ezzel igen jól lehet kombinálni – a haj csak az, hogy a pályán nem lehet látni, hogy hol vannak a folyókon épségben levő hidak! Ez csak onnan derül ki, ha egy csapattal az adott helyre lépünk, és a menüjében megjelenik a rombolási opció... A lerombolt hidakat természetesen helyre is lehet állítani, ugyanúgy, mint a lebombázott vasútvonalat. Utóbbi azonban csak akkor tehetjük meg, ha a pozícióban levő alakulatban van Rail repair crew (ld. a Reportnál);

■ a Deploy-parancsokkal a csapat mozgását határozzuk meg. Ez állapotban rendszerint Mobile (vagyis mozgatható), de a Dig Innel meg is erődíthetjük a pozíciót, azaz beáshatjuk a csapatot. Más játékokkal ellentétben az erődítés – logikusan – akkor is megmarad, ha a csapat közben ellép, viszont ha egy előzőleg megerecsített pozícióba lép az alakulat, akkor ismét be kell ásnia, hogy az erődöt használatba vegye. Ha egy alakulatot a Deploynál lokális vagy taktikai tartalékba helyezzük, akkor a

visszavonulót fúj, ha tulajdonképpen nyugodtan ki is tarthatna. Nyilván a limitált veszteség beállítás az ideális, bár az igen idegesítő, hogy globálisan (az összes csapatnak egyszerre) nem lehet ezt meghatározni – a védekező kóddetéseknél alapállapotban rendszerint a gyors pucolás van a legfőbbnél megadva;

■ a Unit Reportnál az utolsó lóig megnézhetjük az egység részletes összetételét és különböző tulajdonságait, a Formation Reportban pedig megkukkantathatjuk, hogy az alakulat magasabbegységébe tartozó többi alakulat (a kiválasztásnál keretek is mutatják őket) éppen mit művel. Támadni természetesen a szomszéd pozícióban levő ellenfelet lehet (le-számítva a tűzérséget vagy a csatahajókat, amik a scenario méretétől függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozíciójában levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szomszédos összes csapatot is, amelyeknek épp nem lett Dig In parancs kiadva. Utóbbi két esetben a célt sorban fogják a támadó alakulatok rohamozni, ha pedig az ellenfél meghátrál vagy hősi halott státuszba kerül, akkor 1-2 csapatunk el is foglalja a pozíciót. Az egyes összecsapásokról (események, veszteségek) a kör végén természetesen részletesen tájékozódunk. Külön történet a légierő használá-

A 2. légiflótának ma szemlétomást sűrű napja lesz



pemen eddig csak három játék (Civ2, Panzer General 2 és a Shanghai Dynasty) üszta meg idálg az uninstal-lás vidám proceduráját – most nagyon úgy tűnik, hogy az OpArt is meg fogja...

CoHoy



Ez a koreai állapot unszimpi egy kicsit, szóval az editorral segitünk egy kicsit az ügyön

operational art of war

Empire Interactive
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum PSD, 16MB RAM, 2xCD,
50-kompatibilis hangkártya, Win95

Igen-igen rendez, viszont igen-igen kellemes. Egy fanatikusnak.

80%

A bban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy volt alkalmam tesztelni a Need for Speed 3 PlayStation-változatát is, így van összehasonlítási alpom. A játék nagyon jó volt PSX-en, ezért sokat vártam a PC-s változattól is. Nos, ki-jelenthetem, hogy ég és fűd a különbség – a PC javára! Az 576 Konzolban azt írtam, hogy az NFS3 legfeljebb másodlagos lehet a Gran Turismo mellett – ezúttal azonban azt kell mondanom, hogy akár megjelelnék végül a Gran Turismo PC-re, akár nem, az NFS3 állni fogja vele a versenyt. A konzolos verzióhoz képest annyi új grafikai effektus és ötlet tarkítja a programot, hogy bátran merem állítani: a PC-s autóversenyek új királyát köszönhetjük.

MÁR MAJONEM MINT A VALÓSÁG

Ami a grafikát illeti – mivel egy EA videót már jóval a tesztverzió kézhez vétele előtt megcsodálhattam – már előre tudtam, mire számíthatok. Csak az volt kérdéses, hogy hogyan fog futni az én gépem. És lássatok csodát: az én – egyesek szerint már öskövületnek számító – P133-asomon (egy Diamond kártyával megtámogatva) még full grafikával is élvezhető a sebesség. Igaz, ami igaz, a minimum követelmény ettől rög-

ját is látni. Az éjszakai versenyeknél a terepen körbe-körbe pásztázó rendőrségi villogók effektusa külön szám, nem is szólva a kocsink fény-szűrőjéről: közel asztaltolt jó erősen világítja meg a tompított fény, míg ha távolabba tekintünk, egyre gyengébben sejtenek elő a tárgyak – ez egyszerűen tökéletes! Ha egyébként meguntuk a vaksi vezetést, feltehetjük a lámpát fény-szűrő-ra is, mert természetesen azt is lehet. A kocsi kidolgozottsága pedig még pályakénál is jobb: többféle részletesség közül választhatunk, s ha a maximum beállításra rátesszük még a metál effektust is, az eredmény szinte már fénykép minőségű... vagy legalábbis amíg el nem indulunk. Sajnos – az általam tesztelt béta-verzióban legalábbis – ez az egy dolog hibádzik: menet közben ugyanis egy helyben maradnak a fényezésen tükröződő fák, és ez elég illúzióromboló. Kár, mert amúgy a megoldás kenterbe verné a Gran Turismo hasonló effektusát. De tulajdonképpen nem is annyira fontos az egész, hiszen a valós időben beáramló, a megszólalásig valószínű sportautók normál fényezésével is pompásan festenek.

FLÜGŐS FUTAM

A játék – ahogy PlayStationön is – összesen nyolc pályát tartalmaz, plusz egy jutalom hely-

igazi PC-s játékhoz méltóan természetesen hálózaton vagy modem keresztül is lehet nyomulni (Connect). A választékban az egyszeri meneten (Single Race) kívül van egy kieséses rendszerű bajnokság (Knockout), és ami talán a legizgalmasabb, a címadó Hot Pursuit – ezt nagyjából autós üldözéseknek lehet fordítani. Ha ez utóbbi üzemmód az, ami igazán érdekes! Azt már PlayStationön is igen mulattató ötletnek találtam, hogy a minket üldöző rendőrök a klhang-sítojukon próbálnak utasítani minket – pedig ez még semmi! A PC-verzió esetében a következőt kell elképzelni: az autók rádiója pontosan a rendőrségi UHF sávra van beállítva. Elné-
dul a menet, mire az ellenfelem rögtön elhú-



a járőr Corvette is választható. Nosza nekem sem kellett több, gyorsan kipróbáltam – már csak azért is, mert kíváncsi voltam, vajon hogyan fogják a zsaruk ezt a kocsit megnevezni. Talán lopott járókocsinak? Amikor betöltődött a játék, hirtelen azt hittem, véletlenül másik üzemmódot választottam: mit keres a pályán nyolc induló autó? Áttanulmányoztam a szokatlan kijelzőablát, és rájöttem a megdöbbenő

EZ MÁR DÖFI!



gettenül P156 – de ezt csak akkor lehet érezni, amikor egyszerre túl sok dolog történik a képernyőn. A pályák káprázatosak. A fényhatások mindenhol tökéletesen reálisak – a 3D-kártyák segítségével az utcai lámpák nemcsak hogy megvilágítják a terepet, de még a fények csóvá-

szint, ami a kieséses bajnokság teljesítése után lesz általánosan választható. A pályákon egyrészt párbajokat vívhatunk, másrészt nyolc résztvevős versenyeket rendezhetünk, s tehetjük mindkettőt egyedül, vagy ketten, osztott képernyővel (One Player/Two Player), továbbá egy

tőlem, ám némi vigaszt nyújt, hogy hamarosan egy közeli járőr-kocsi szól be a központnak, miszerint egy sárga Lamborghinit vitt üldözőbe. Az örömmel mondjuk nem tart sokáig, mert pár másodperc múlva meg egy másik hang egy fekete Corvette üldözésére kér engedélyt, és rögtön fel is tűnik a visszajelzőanténban a piros-kék, villogó fény. Döbbenetesen jók a dumák: még azt is mondják, hogy hol akaszkodnak rá az emberre, vagy hogy hol szándékoznak kordonokat vonni; szóval arról is értesülünk, hogy hol jár az ellenfél, és arról is, hogy hol várhatóak extra nehézségek. A fakabátok frankón mindent jelentenek, többek között azt is, ha az ellenfelünknek sikerül át-törnie a kordont.

A következőz érdekes dolog, amit a PC-verzióban tapasztaltam, hogy ennél a Pursuit-módnál



tényre: nem loptuk az autót, hanem mi léptünk be a rendőrség kötelékébe. Ez aztán a jó móka! Reszketések potlétan gyorsajtott! Most emberetekre találtak!

Az üldözés egyébként – akár üldözők, akár üldözöttek vagyunk – teljesen valószínű: nem elég ha a rendőr megelőzi a gyorsajtott, le is kell szorítania, és teljesen le kell állítania. (A PC-verzióban még az ablakhoz odálpó fánkabáló alakját is kidolgozták.) Ha tehát példátul töltszad rajtunk a zseryák, meg kell for-



dúlnia, hogy elkapjon minket, mi pedig bármerre, akár hátrafelé is menekülhetünk – igaz, úgy nem valószínű, hogy megnyerjük a versenyt. De talán még nehezebb a dolgunk, ha mi játsszuk a rendőrt. Amint bekapcsoljuk a szírnét, a gyanúsított nyomban a gázba tapos – javasolt tehát, hogy csendben, alattomban közelítsük meg a kiszemelt áldozatot, és csak az utolsó pillanatban adjuk a tudtára, kik

ahol kiválaszthatjuk a vajtónk típusát, a kocsinak színét (a típusok eredeti gyári színei mellett saját szint is kikeverhetünk), vagy legyen-e blokkolásgátló. A menüben még összehasonlíthatjuk egymással a különböző kocsikat, megnézhetünk egy bemutatót a kiválasztott kocsinkról, és akár tuningolhatjuk is, végül a Download Car ikon pedig arra engedti következtetni a felhasználót, hogy az Internet-ről még majd további autót is le lehet szippantani.

Amennyiben nem bajnokságot indítunk, a pályaválasztás ikonja is aktív lesz (Location), melynél szintén több dolgot állíthatunk. Meghatározhatjuk a körök számát, a menetirányt, tükrözhetjük a pályát, valamint ki-próbálhatjuk, milyen éjszaka



is vagyunk. (A szírnét a dűda billentyűjével kapcsolhatjuk be, s ezzel jelöljük ki egyben az üldözöbe vett kocsit is.)

TÖMÖREN A KEZELÉS RŐL

Az autók választéka is kibővült a PlayStation-verzió óta. Ha rábökünk a Player Car melletti kis nyílra, a következők közül választhatunk: Chevrolet Corvette C5, El Nino, Ferrari 355 F1 Spyder, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Jaguar XK8, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SL600. A felsoroltak közül mondjuk néhány név eleinte még nem lesz aktív: a három legfrissebb autót csak a különböző nehézségi bajnokságok teljesítése után kapjuk meg. A listán látható továbbá még az említett közszolgálati Corvette és egy hasonló funkciójú Diablo – ezek értelemszerűen csak a Hot Pursuitnál választhatók.

A menürendszer nagyon ötletes, ugyanis ha csak nagyjából akarunk a témákon belül változtatni, akkor a kis nyílakra kell kattintanunk, ha viszont részletesebben is akarunk az adott dologgal foglalkozni, akkor magára a témákör nevére kell mutatnunk. A kocsiválasztás esetében például így hozhatjuk be azt a menüt,

avagy mostoha időjárásban vezetni. Megnézhetjük az adott pályára vonatkozó rekordokat is, vagy általános infót kérhetünk a helyszínről.

A rivális autók ikonjára kattintva (Opponent Car) beállíthatjuk azok tudását, a számukat, vagy akár civil forgalmat is bekapcsolhatunk. Érdekes még a Driving Assists menüpont, amivel "megkérhetjük" a gépet, hogy segítsen nekünk fékezni, kijönni egyserűen az ütközésekből, az autót az úton tartani, vagy megke-re-sel az ideális ívetek. A PC-verzió egyik remek újítása, hogy még navigátort is kérhetünk, aki folyamatosan mondja, mire számít-sunk – akárcsak egy rally-versenyéni.

Noha a fent említették a különálló futamokra vonatkoztak, ugyanezeket találjuk a bajnokságoknál is, csak hát az "éles" futamoknál jónéhány lehetőség le van tiltva. Viszont megjelenik egy újabb fontos menüpont, a Type: ezzel a bajnokság nehézségi szintjét állíthatjuk be.

A verseny indítását (Race) és a környezeti paramétereket opcióit (Options) mindkét képernyőn alul állíthatjuk. Az opciókat egyébként a verseny közben, az Esc lenyomásával is elérhetjük – többek között a grafikai effektusokat is ezen belül kapcsolgathatjuk be vagy ki. Nagyon tetszett, hogy az opcióknál még a kijelző HUD-ot is az ízésünknek megfelelően pakol-

A PlayStation-verzióban – többek között – az a 800-as Mercit sem szorapelt



hatjuk össze. A futamok után visszajátszás is van, s ha akarjuk, ki is menthetjük a emléksünk. Hasonlóképpen az állást és a szellemkocsikat is el lehet menteni, s mindezeket értelemszerűen a főmenü Load parancsával lehet a későbbiekben visszahívni. A visszajátszás melléleg nagyon profi: amellett, hogy nyolc különböző kamerazetet választható, még a visszajátszás sebességén is változtat-hatunk.

A PÁLYÁK

Ahogy arra már utaltam, a pályák kidolgozása rendkívül: az utunkat kidönthető táblák és kerítések szegélyezik, az útviszonyokat illetően pedig a sivatagi homoktól a jeges aszfaltig minden megtalálható. Érdekes megoldás, hogy

a harmadik rész PlayStationre, és most a PC-verzióval még jobban sikerült az EA-nak megie-pnie. Csak ámultam és bámultam, annyi csu-dás megoldás és figyelmesség van ebben a programban. Átmegek például az ellenkező sávba, mire a szembejövő autó rámvillant – minden semmiségnek figyelmet szenteltek. A már kitárgyalt fényhatásokon kívül pedig több tucat jópofa effektus színesíti a látványt: havazásnál például megolvadnak a kamera lencsé-jén a pelyhek. A konzol verzióhoz képest a já-ték irányítása némileg valóságshűbb, ugyanak-or könnyebb lett (a kézifék folyamatos hasz-nálata helyett elég csupán a motorléc), viszont ezzel egyetemben az úttartás is más, és könny-nyebb felborulni. Azzal is a realitást próbálták fokozni, hogy a durvább borulásoknál még ki is gyúll az autó. Lehet ugyan, hogy a tuningolás és egyáltalán a kocsi viselke-dése nem annyira ragaszkodik a valósághoz, mint mondjuk a Gran Turismo-ban, de hát ér-zésem szerint nem is ez volt a cél. Ha a legen-dás Need for Speed-nek (az el-sőnek) akartak egy méltó harmadik részt csi-nálni, ez kiváló-an sikerült!

V.Z.

Az útviszonyoknak nem megfelelő vezetési stílus klasszikus esete...



valójában csak négy helyszín van, és azokon két féle (hosszabb/rövidebb) útvonal van, két féle évszakban. A vidéki pályán például először még sárga faleveleket kavarr fel a menetsze-lünk, az őtűdik futamokban viszont már hó fedi az egész tájat. Mindegyik pálya roppant igényes, mindenhol van valami aktív tereptárgy. A szán-tófeldek felett egy pemetező repülőgépek körz, a sivatagi kanyonban egy vonat robog át a ma-gasban, a trópusi város kikötőjéből egy luxu-s-óceánjáró indul útjára, a hegyvidéki siparadi-csomban libegő működik, a neonfényekkel teli Empire City főterén pedig egy helikopter csap zajt. Ez utóbli nagyvárosi helyszín (az említett jutalom-pályája) egyébként nemcsak a legszebb, hanem a legérdekesebb pálya is; ha elég szem-fülesek és ügyesek vagyunk, több helyen is ta-lálhatunk átjárókat, melyeken át nem csekély mértékben lerövidíthetjük az utat.

A VÉGSŐ

A Need for Speed második – roppant gyenge – epizódja után nagyon kellemes meglepetés volt

need for speed III

Electronic Arts
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: PIII66, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya

Ajánlott: 266MHz, 32MB RAM, 3D-kártya

A valaha volt nagy név ismét a régi fényében tündöklél

95%

MOTOCROSS

MADNESS

Szeretsz motorozni? Szereted azt a szabadságot, amit csak a motorod nyújthat számodra? Szereted azt az érzést, amikor az országúton száguldván érzed a hűvös szél simogató-tását a bőrödön, és látod a felkelő nap első sugarait? (Nem. Nekem kicsit kevés az a két korék – CoVboy) Meg az elűtött állatok tetemeit az úttesten? Ha ráadásul a crossmotorodon ülve egzotikus sivatagi tájakon, hegyi lejtőkön, keskeny sziklaszirteken, vagy más ismeretlen terepeken vezet az utad, egészen más élményben is részes leszel. Ha viszont úgy döntesz, hogy eszed ágában sincs ilyen komoly megpróbáltatásokat kiállni, legalábbis a valóságban, de szívesen átérezned a feelinget, akkor itt van neked az új örület a Microsofttól!

A Microsoft az utóbbi időben szimulációival komoly rangot vívott ki magának a játékpiacon. Ilyen volt például a Flight Simulator-sorozat, vagy a legutóbbi dobantásuk, a Monster Truck Madness 2. A Motocross Madness kiadásával most egyértelművé teszik, hogy ezt az irányvonalat a jövőben is tartani kívánják. Bár rendszerint nem házon belül dolgoztak, hanem kisebb cégek szerzeményeinek terjesztését vállalták fel, de a nevük most már kezd garanciát jelenteni a kiváló minőségű szórakozásra. (...és most nem az "operációs rendszer"-kategóriára gondolok, hanem a játékokra.) A Motocross Madness legfőbb jellemzője a lenyűgöző grafika mellett a majd-

nem tökéletes valóság-hűség és játékélmény.

Ha szeretnéd megtudni, milyen játék a Motocross Madness, akkor emlékezz vissza a régi NES klasszikusra, az Excite Bike-ra, keverd hozzá a mai játékok legrobb 3D-s grafikáját, és tegyél alá óriási, hullámzó, felfedezésre váró terepeket. Most már kábe van róla valami elképzelésed, hogy mire is számíthatsz a játékban.

Fedettpályás Supercross-futam: a versenyzők persze rendszerint a légtérben tartózkodnak



TE LESZEL A CROSSKIRÁLY?

A játékban ötféle versenymód közül lehet választani. Nekem a legjobban a Stunt Quarry tetszett, amiben a többi versenyzővel kell felvenni a küzdelmet a lehető legmagasabb pontszám eléréseért. Hogyan pontoz a program? Nagyon sok múlik azon, milyen magas, hatásos és érdekes kaszkadórmutatványokat csinál. Ezeknek a mutatványoknak óriási sivatagok, homokdűnék, sziklás területek, crosspályák és más izgalmas terepek nyújtanak helyszínt. Összesen 16 különböző fajta mutatvány van, de a kombinációk (és ezzel egyben a lehetőségek) száma közel végtelen. Abban nem árt egészen biztosnak lenned, hogy a mutatványokat jól elsajátítottad, mert néha akkor is előjöhethetnek, amikor nem számítasz rájuk! A következő választási lehetőség a Baja Racing, ahol a többi mo-

torossal együtt kell ugyanazon a terepen (nem a Bács-Kiskun megyei városban) crossozni. Arra kell figyelni, hogy a pálya mentén elhelyezett ellenőrző pontokat nem szabad kihagyni. Ezeket a zöld színű útírányjelző nyilakat követve lehet megtalálni. Ha neked sikerül a legrövidebb teljesíteni a köröket, akkor természetesen te nyerted a futamot. Habár a Bajában is igen sok mutatványt be lehet mutatni, ezekért ebben a stílusban nem jár külön pont.

A National Racing majdnem ugyanaz, mint a Baja, a különbség csupán annyi, hogy mindig a pályán kell maradni a motorral. Ha letévedsz a pályáról, összesen öt másodperc van rá, hogy visszatérj, különben újragerendálódik a járgányod és a program automatikusan tesz vissza. Ez persze lényegesen több időt emészt fel, és persze addig a többiek szépen meg fognak előzni. A National Racingben a legnehezebb pályákat kell teljesíteni, ezért érdemes előtte a Bajában gyakorolni. Ebben a stílusban hét másik motoros ellen kell versenyeznünk.

Másik kedvencem a Supercross, ami tényleg visszahozza a régi szép időket az Excite Bike-ból. A Supercrossban nagyon keskeny pályákon számos ugratóval talál-

kozunk, melyek akadályként szolgálnak: rájuk hajítva rendszerint kizuhanunk a pályáról. Választhatunk, hogy munkagödörben, píramishban, fedett vagy nyitott tetejű stadionban akarunk versenyezni.

Az utolsó, ötödik lehetőség a Moto-Tag, ami lényegében egy fogócskázás. Ha te vagy a fogó, el kell kapnod a többieket, akik menekülnek előled – ellenkező esetben pedig neked kell pucolnod az éppen aktuális fogó előtt. Ez az ötlet ugyan nem tűnt annyira szórakoztatónak, mint a többi játékmód, mindenesetre a programozók fantáziáját dicséri, hogy kitaláltak valami újat is, és nem marad-

Az ilyen manőverek után rendszerint nem a kívánt módon történik meg a leérkezés



tak meg az ilyen programoktól megszokott terepversenyeknél.

A GRAFIKA ÉS A KEZELHETŐSÉG

A játékot 800x600-as felbontásban, maximális részletgazdagságban engedtem szabadjárni. Nem gondoltam volna, hogy a Direct3D ilyen gyönyörű grafikát is képes produkálni. A táj szépsége lenyűgözően realisztikus volt, a gyönyörű tájakon élményszámba ment a versenyzés. A crossmotor keltette

Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



Valami szörnyű dolgot látnak: ebben a Supercross-futamban nem én vezetek – tarthatatlan állapot!



MOTORTÚRA

porfelhő nagy-
gyon szépre
sikeredett.
Ilyen szép ég-
boltot pedig
csak ritkán lát
az ember. A
napsugár
visszatükröz-
ződése a len-
csén csak
egyike a sok
szép látványeffek-

tnek, de teljes számban képvisel-
tetik magukat a 3D-kártyáktól
már megszokott technikák is (lens
flares, real time shadows, bilinear
filtering és társai). A motoro-

Egyeser hopp, mász-
kor kugg – most épp az
előő fázisban vagyok



tében inkább a pálya útvonalát
kell követni, míg a National Ra-
cingben mindez már jóval nehe-
zebb. Az alapértelme-
zettként megadott bil-
lentyűzetkiosztás tel-
jesen megfelelt játék
közben, de van mód
ennek megváltoztatá-
sára, sőt a billentyűzet
érzékenységet is beál-
líthatjuk. Ha megfelelő
joystickot akarunk ta-
lálni a
prog-
ramhoz, ta-
nácsos
mondjuk

egy Force Feedbacket
beszerezni.

APRÓSÁGOK...

Kipróbáltuk a multi-
layer módot is. Azt hit-
tük, hogy egy normál
56k-s modemmel él-
vezhetetlen lesz a já-
ték, de nem! A Motocross Mad-
ness rácsafol erre is. LAN-hálózat-
ban természetesen minden problé-
léma nélkül futott. Az Interneten
négyen játszottunk egyszerre, a
kiszolgáló pedig egy
56k-s modem volt.
Majdnem olyan tökéle-
tes volt, mint a LAN-
hálózatban! A LAN-ben
egyébíránt összesen
nyolcan, a Gaming Zo-
ne-n keresztül pedig
maximum négyen lehet
játszani.
A programhoz külön
track editort mellékel-
nek, ami akár maga is
megérdemelhetne egy
önálló ismertetőt. Ez

egy teljes Supercross-
editor, amelynek se-
gítségével növelhetjük
az egyjátékos üzem-
módú szórakozás él-
ményét. Ez az editor
régóta szép emlékeket
éleszt fel bennem az
Excite Bike-ből, mert
lényegében majdnem
ugyanaz, kivéve, hogy
a nyilván jóval látvá-
nyosabb 3D-grafikát
résztesítették előnyben
a készítő.

A pályánkat könnyedén
elkészíthetjük, ha – a
Sim City-ben megszok-
ott technikával – be-
mozgatjuk a 3D-ben is
elforgatható pályaele-
met a rácshálóba. Mi
mindössze harminc
perc alatt készítettünk
el egy viszonylag egy-
szerűbb, de szép ki-
veltelű pályát egy rakás-
nyi ugratóval, amin a

hetőség van a másik kigúnyolása-
ra, mikor leelőzzük. Jó ötlet, hogy
az igazán elkápráztató mutatvá-
nyaink közben motorosunk izgalmi
állapotában sikitásban tör ki.
Lényeges kérdés, hogy felülmúl-
ja-e a Motocross Madness jelen
vagy akár jövőendő riválisait, neve-
zetesen a Moto Racer 2-t vagy
mondjuk a Redline Racert? Habár
a MCM stílusa azért kissé eltér a
másiktól, általánosságban
mégis azt lehet mondani, hogy
igen. Grafikában megelőzi az

A National Racing-futamok
ugyanolyan rácsak, mint a
többi, de itt legalább nem
röhög rajtuk egy egész stadion



sok animációja egyébként nem
véletlenül sikerült ilyen tökéle-
tesre, hiszen a legmodernebb mo-
tion captured technikával készült.
A különböző motoroknak termé-
zetesen egymástól eltérő fizikai
jellemzői vannak, amelyek a játék
során is megmutatkoznak. A mo-
tor tömegközéppontjára nehéz-
kedve lehet előre vagy oldalra
dönteni a járművet, amellyel az-
tán a leghajmeresztőbb mutatvá-
nyokat is be lehet mutatni. Ez el-
sősorban persze a Stunt Quarry-
ben lényeges. A Baja Racing ese-



Ha szeva' motor, lent majd
megkorassuk egymást!



játék legalább olyan élvezetes
volt, mint mondjuk az eredetint.

SZERELM ELSŐ LÁTÁSA

A Motocross Madness grafikáját
tekintve a csúcsoakat dögöti.
Persze nem árt, ha az embernek
van egy megfelelő 3D gyorsítókár-
tyája, és az sem különösebben
nagy baj, ha abban Voodoo 2 chip-
set van... A hanghatásokkal nem
volt különösebb probléma, bár ki-
csit szegényesnek találtam, hogy
a motor berregésén és a sebes-
ségváltó hangján kívül kevés volt
a környezet zaja. Sok beszéd-
nincs is a játék közben, csak az
installálásnál, de játék közben le-



Pályamódosítás vágra-
hajlás közben

előbbi, játszhatóságban pedig az
utóbbit, szórakozásban pedig
mind a kettőt lehagyja. Egyébként
ez valószínűleg nemcsak az én
szerény véleményem, hanem sok
más szakemberé is, amit mi sem
bizonyít jobban, minthogy a Mo-
tocross Madness az atlantai E3 ki-
állítás Legjobb verseny szimuláció
játékának kijáró díjat zsebelte be.

E. A.

motocross madness

Microsoft

http://www.microsoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P233, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Talán napjaink legjobb
motoros szimulációja

91%

Az 1757-es angol-francia háború azon kevés történelmi események közé tartozik, melyet még nem-igen dolgoztak föl számítógépes játékokban. Örömmel jelenthetem, hogy a tartóhatatlan állapot egyszer s mindenkorra a múlté, mivel az Empire legújabb programja épp e vidám kis összezördülést választotta témájául. A helyszín Kanada, ahol britek, franciák s néhány igencsak meglepett indián törzs lrtja egymást a területszerezés reményében.

ni. Embereink sem egyszerű ágyútolélek, hanem egyedi képzettségekkel és tulajdonságokkal megáldott karak-terek. E ponton a készítők megpróbál- tak némi szerepjáték-feelinget is bele- csempészni a játékba, az idő előrehaladtával embereink új (és jobb) fegyve- reket vásárolhatnak, képzettségeket tanulhatnak el kollégáiktól, vagy akár a vadászhatnak is az erdőben. Maga az alapötlet tehát határozottan érdekes, ám ennek megvalósítása sajna távol áll a tökéletestől.

A RONDASÁG NEM ERÉNY...

...még egy stratégiai játéknál sem. Nem egy korszalkalkító megállapítás, ám az utóbbi időben megjelen- lent programokat el- nézegetve nagyon is aktuális. Már az Eidos Dominjonja is tá- vol áll a vizuális tö- kélytől, ám a Fields

kalatos pontja. Akl ezek után is kitart a Fields of Fire mel- lett, az elmondhatja magáról, hogy a stratégiai játékok megátalkodott sze- relmese. Nos, az ef- féle fura szerzetek- nek akár érdemes is elmélyednie a játék- ban, ám a nagy több- ség inkább várja ki a C&C2: Tiberian Sunt. Esetleg a Force Com- mandert. Vagy bár- mit, ami nem ennyire randa... Pedig a 800x600-as felbontásból (figyelem: ez a minimum) és 16 bites színpalettából azért szép dolgokat is ki lehetett vol- na hozni. Emlékszik még valaki a Starcraft-ra? A Blizzard programozói- nak érdekes módon sikerült ennél jó- val szerényebb konfigurációra (640x480) is egy klasszissokkal látvá- nyosabb programot írni. Mindegy, ez van. A gépigény legalább igen sze- rény, egy P90 és 16 MB Ram a mi- nimális követelmény. Más poziti- vum hirtelen nem is jut eszembe a



A Légyipiszkok városomja ármádjája betámadta a Mutyűrök erődjét



Mindezek alapján akár jó is lehetne a játék, ám a Fields of Fire hirdetésein díszelő "more human way to command and conquer" szlogen szörnyű gyanút ébresztett bennem. Csak nem egy újabb clone&conquerrel hozott össze a balsors?

Mint később kiderült: nem. Mondjuk elég idetlenül is nézett volna ki, ha a francia telepesek termelte fából köny- nyűlovasságot gyártunk és fejlesztjük a wigwamokat – bár egyes software-fej- lesztő cégek ugyebár efféle dehisé- gekről sem riadnak vissza. Igaz ugyan, hogy a Fields of Fire is valódiós játék és alkotói igen sokat merítettek a C&C-féle irányításból, ám a hasonlósá- gok itt többé-kevésbé véget is érnek. Legtöbbször ugyanis egy ki- csiny, gerilla-taktika alapján küzdő csapat- tal kell a vadon- ban bujkáló el- lent jobblét- re szen- derite-

of Fire még e nem túl magas színvona- lat is alulmúlja. Felülnézeti perspektí- va, apró mutyűrök animálnak három fázisban fel s alá, néhány igen randa állókép – első pillantásra így fest a játék. Második pillan- tásra akár harcba is bonyolódhatnak, s ez a játék egyik sar-

NE LEGYÜNK TÚL MOHÓK, HA SZEMBEJÖN EGY MOHAWK...

külsínnel kapcsolato- san, úgyhogy a téma ezennel lezár- va.

ERŐD AZ ERDŐ SZÉLÉN, AVAGY HÁBORÚS DRÁMA 20 FELVONÁSBAN

A tiszteletre méltó nagyvezér első dolog az lesz, hogy kiválassza hovatartozását. Az erdőben békésen éldegélő (s gyakran haladó) indiánok oldaláról sajna nem le- het hadat viselni, úgyhogy kénytelenek

leszünk a britekkel illetve franciákkal beérni. Mindegyik félhez tartozik jó pár érdekes figura, ezek közül választhatunk hőst. Hősünk a játék központi figurája lesz, halála egyet jelent a csúfos vere- séggel – rá tehát nem árt külö- nösen vigyázni. Az egyes ka- rakterek egyébként még csak véletlenül sincsenek egy súlycsoportban, tehát ko- rántsem mellékes, hogy kit is választunk. Maguk a figurák

egyébként igen egzotikusra sikered- tek, példának okáért a Marie Doudour névre hallgató telepesasszony sze- mélye egy kissé elgondolkodtató. Főleg akkor, mikor füsttőlög flintával rohamozza az angol állásokat, vagy épp francia tiszteket irányítgat a vadonban. De említethetném Üvöltő Farkast, az indián kisebbség jeles képviselőjét is – tudomásom szerint azért nem uralkodtak ennyire liberális viszonyok az angol gyarmatokon...

Hihetetlen kalandjaink az erdőben kez- dődnek, ahol számtalan érdekes dolog vár ránk, úgymint eligazítás, vegyesbolt illetve a hadtáp. Az eligazítást nem bo- nyolították túl a szerzők: szépen megné- zegethetjük az aktuális küldetést és to- borozhatunk magunk mellé néhány se- gítőt. E segítők hősünkhez hasonlóan fo- lyamatosan fejlődő és különösen értékes karakterek, szóval vigyázzunk rájuk. Az erőd védelmét a közkatónak látják el, belőlük a hadtápon kérhetünk utánpót- lást. Ez sajna pénzbe kerül, de hát a há- borúhoz három dolog kell, ugyebár... Az

Ex a huro. Miodonki
jól látt mindent?



e módon "vásárolt" katonák előre meghatározott utánpótlási úton masíroznak be az erdőbe, ami a játék második felétől kezdve már korántsem veszélytelen.

A gaz ellen ugyanis hajlamos lesből lerohanni békésen menetelő embereinket, tehát nem árt az út mentén néhány őrszotot létesíteni (már csak azért sem, mert a boltos is ezen az úton kap új árut). Katonákon kívül különféle tárgyakból, fegyverekből is bevásárolhatunk a vegyesboltban, de itt adhatjuk el a különféle prémeket is. A prémszámlát ugyanis hadigazdálkodásunk alapját képezi, a védtelen s kevésbé védtelen szö-

oktató-küldetést. A Fields of Fire egyik legdicsegetesebb újítása, hogy magát a kezelőfelületet ízlésünk szerint átszabhatjuk. Kicsit ugyan Win95 hangulata van a dolognak, de ennek ellenére nem rossz a megvalósítás: átméretezhetjük a játékeret, ki/be kapcsolhatjuk és pakolászhatjuk a különböző mini-ablakokat. Különösen tetszett a "követő kamera", mellyel folyamatosan szemmel tarthatjuk egyik emberünket. Igazán komoly gondot legfeljebb a népeesebb csapatok irányítása jelenthet, mi-

sen vigyázzunk – elvégre nem kevés előny jár, ha mondjuk egy farkas képében derítjük föl az ellenséges tábort.

Természetesen human ellenfelekkel is összemérhetjük erőnket, bár e témában különösen nagy tapasztalatokat nem szereztem. Először is igen kevés partnert találtam próbálkozásaimhoz, amit csak nagy jóindulattal írhatok a késői (illetve odaát USA-ban korai) időpont számlájára. A második, s legfőbb probléma az, hogy kb. félórányi játék után úgy eluntam magam a többi játékoskal egyetemben, hogy közös meg-egyezéssel inkább feladtuk a meddő próbálkozást. Hiába a szabadon beállít-

"Két tomahawkot, egy muskétát és egy doboz Szeftit kérnék szívesen!"



sem nevezhető. A kereskedésben illetve prémszámlákban rejlő lehetőségeknek csak töredékét használták ki az alkotók, a valódi harcrendszert kezelhetetlen, a már emlegetett grafika pedig egyszerűen botrányos. S mégis: néha, mikor a végeláthatatlan máskéálásoktól és teljesen váratlanul felbukkanó

ességes katonáktól elcsigázva végre módunk nyílik némi tudatos tervezésre, hirtelen elővillannak a játék pozitív vonásai is. A képzettségek kombinálása, a helyenként elgondolkodtató s változatos feladatok mind azt jelzik, hogy a játék minden hibája ellenére sem tartozik a teljesen élvezhetetlen programok közé. Ha

Fields of Fire

ONG THE MOHAWK

rös állatkák gyilkolászásával egész komoly pénzüsségeket lehet összeszedni. Persze a vadász nem teljesen veszélytelen, az időről-időre felbukkanó macskák például nem lelkesednek a prémmé válás idejéért.

Miután összeszedtük a kívánt csapatot, annak rendje s módja szerint szétszórjuk katonáinkat az erdő környékén, bevásároltunk a boltban s rácsodálkoztunk a küldetésre, már csak annak végrehajtása van hátra. Először is bandukoljunk el a meghatározott navigációs pontig (alias fehér kö), itt vált a térkép (ami szerintem roppant idegesítő) s kezdődhet is a moka.

IRÁNYÍTÁS, KÉPESSEGEK & MULTIPLAYER JÁTÉK

Maga az irányítás dicséretesen egyszerű és áttekinthetőre sikeredett, aminek elcsajátítását egy kiváló Tutorial-pályája segíti. Ebbe a témába nem is mélyedek el túl mélyen – tessék szépen összeszorított foggal kibekélni ezt az

vel ilyenkor állandóan változtatni kell a formációkat, ügyelni az elkészülő katonákra és mindezekben túl még lődni sem árt az ellenfélre. E procedúrát alaposan leegyszerűsített néhány előre meghatározott formáció illetve parancs, amiket szintén a jobb oldalt burjánzó ikonerdőből csalogathatunk elő.

Ami a képzettségeket illeti: igen változatos képet mutatnak, a barikád építéstől egészen az indián rituálékig terjed a választék. Kezdetben hőseink csak néhány képességet ismernek, ám az idő előrehaladtával változtathatunk e sajnálatos állapotban. Minden karakter csak egy bizonyos mennyiségű és fajta jártasságot sajátíthat el, például indián szövetségeseink kevés érdeklődést tanúsítanak a tűzerkedés jeles tudományáiról. Maga a tanulás rendkívül egyszerűen zajlik: először is válasszuk ki a képességben jártas tanítómestert, sőtáljunk vele tudtásvágytól égő karakterünk mellé és kattintsunk az adott jártasság ikonjára. Néhány képzettséget csak igen kevés karakter ismer, az indián mágia-ban jártas embereinkre például különö-

ható helyszín (apropó, hol maradt a kifejezetten multiplayer játékra tervezett térképek sokasága?), a különféle szövetségek, a változtatható időjárás viszonyok – több ember játékosnál különösen szembeszökőek a Fields of Fire hibái. A játékmenet monoton és lassú, maga a harc jóformán teljesen irányíthatatlan, a mikronnyi műtűrökként máskéáló telepek/katonák/indiánok borbéba pedig egy pillanatra sem sikerült magam beleélnem. Valahogy nem áll össze az egész – s ez éppúgy igaz a multiplayer játékra, mint a "mezei" hadjáratokra.

SZÓDÁVAL ELMEGY

Sajnos a Fields of Fire is azon játékok táborát szaporítja, melyekben a remek alapötlet ugyancsak felelhető kivitelezéssel párosul. Maga a témaválasztás kiváló, a szerepjáték, kereskedős és startegiai elemek kutyulásából pedig valami egészen érdekes (s élvezhető) dolgot is ki lehetett volna hozni. A program érdekesnek ugyan érdekes, ám élvezetesebb már a legnagyobb jóindulattal

A küldetésből visszatérő dall francia vilázenek az erdő kapujában Gojko Mitic és egyeb NDK-Indiánok üdvözlők



mással nem is, eredetiségével kiemelkedik a különféle klónok végeláthatatlan tengeréből. Azért ez is valami.

T.J.

fields of fire

Empire Interactive
http://www.empire.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E R O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Volt jobb, lesz jobb – rövid távon
azért egész szórakoztató

72%

Sokakat meglepett, amikor a tavalyi év elején a Sega nem a Virtua Cop újabb részével jelent meg a játéktérkéken, hanem egy vadonatúj címmel kedveskedett a fénypisztolyos játékok kedvelőinek. Az automata már eleve biz-

szárolták. Hősiesen az esetleges túlélők felkutatására indul.

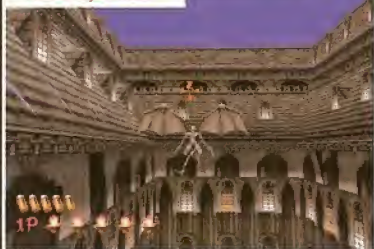
A játék alkotóinak frankón sikerült elkapni a klasszikus horrorfilmek hangulatát: ahogy kell, egyes zombik a kastélyba a csúszott ablakon át néznek be vagy épp ránk törnek az ajtóit, a szennyvízcsatornából mutáns békák ugranak a nyakunkba, a hullátok rágó férgek pedig egy pillantásra felvesznek minket étlapjukra. Ezért nekünk sem kell kesztyűs kézzel bánnunk velük: lövéseink nyomán fröccsen az agyvelő, repkednek a végtagok és mindentől ömlik

tudóssal pár szót váltunk, stb. Vannak olyan helyek is, ahol kapcsolókat kell működtetnünk. A cselekményszál szokatlanul szerteágazó, ugyanis sokkal több az útelágazás, mint a VC2-ben. Ezek az elágazások többnyire nem is a szabad választás elvén működnek: a teljesítményünkől függően alakul az útvonal. A kastély bejáratánál mindjárt egy zombi próbál ledobni a hidról egy embert: ha kilőjük, a tudós megmentéséért egy jutalomleletet kapunk, majd mehetünk egyenesen

egy szinttel lejjebb kell folytatnunk. A legtöbb eset mondjuk inkább az előbbi példához hasonló; általában civileket kell kiszabadítanunk (például cellákból), hogy valami különleges történjen. A kastély hatalmas, s az elágazásoknak köszönhetően még nagyobbak tűnik, szóval érdemes a játékon többször is végigmenni. Ut fejezetre van osztva a történet, mindegyik fejezet végén valami főszereplő. Ezeknek az a különlegességük, hogy csak bizonyos pontjaik sebezhetőek.

A PC verzióban az Arcade (játéktérmi) mód csak az egyik lehetőség. Két további üzemmód van még: a Boss módnál a főgonoszokon gyakorolhatunk, a PC módban hat különböző képességű szereplő közül választhatunk. Az említett képességek a következők: áletkek száma, tölténytár mérete, tüzező, újratárazás sebessége, a lövések "szórása". Mindenkinél megvan a maga előnye és hátránya is; aki mondjuk nagyobb tüzezővel rendelkezik, az csak két golyót tud egyszerre be-

Az egyik főellenségben magát Batmant látjuk viszont...



THE HOUSE OF THE DEAD

Jókedélyű hullaház

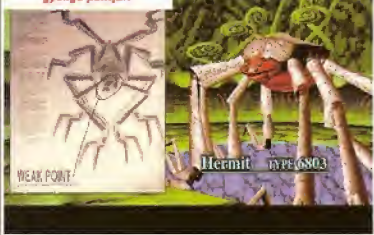
tos sikervárományos volt, ami nem is csoda, hiszen két olyan "szülőföld", mint a Virtua Cop és a Resident Evil, ugyebár elfuserált gyermek nem igen származhat. Egyrészt ebben a játékban is egy zombiktól hemzsegő kastélyt kell bejárunk, másrészt ugyanazzal a jól bevált módszer alapján, mint anno a Virtua Cop 2-ben.

A kerettörténetet szinte egy az egyben a RE-ből "konvertálták át": adva van egy isten háta mögötti kastély, amiben egy tudományos kísérlet teremtményei egy örült figurának köszönhetően elszabadulnak. Az általunk irányított hős a bennrekedtek kiszabadítására érkezik a helyszínre, bár mire odaér, a háziak nagy részét már lemé-

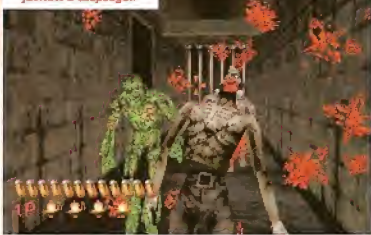
a vér. A kegyetlenkedésre szükség is van, mert az élőhalottak igen szívsósak. Van olyan zombi, aki még fej nélkül is egész jól él, és olyan is, akinek még az sem árt meg, ha egy hatalmas lyuk tátong a gyomra helyén.

A játékmenet szemléltetést a Virtua Cop 2-n alapul, de azért a Segának sikerült arra is rátenni egy lapáttal. Előre meghatározott útvonalakon kell likvidálnunk a rosszfiúkat, néhol civilekre (azaz esetünkben tudósokra) kell vi-

Még szerencse, hogy a játék megmutatja a főellenségek gyenge pontjait



A zombi főt fejt már ellőttem, de ez nem sokat javított a szépségén



Hősiesen megmentem a szép szőke hercegnőt! (Bár nem szép, nem szőke, és nem is hercegnő - lehet, hogy meg se kellett volna megmenteni?)



tárazni. Érdekes egy üzemmód - kár, hogy a kivitelezése elég gyatra. Nem tudom mi értelme volt például a szereplők közé betenni Sophie-t (hősnünk kastélyban rekedt barátját) is, aki így végignézheti a saját halálát. (Az pedig már csak zárójelben jegyezz meg, hogy azért a női szereplőnek illett volna női hangot kölcsönözni.) A mindegy. Amúgy a konverzió nem rossz, bár grafikaiag többre számítottam. A külalakon sajnos a 3D-kártyák sem segítenek jelentősen - épp csak a pixeleket mossák el.

V.Z.

the house of the dead

Sega

<http://www.sega-europe.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy újabb Virtua Cop,
horror kivitelben

78%

tovább, ha viszont hagyjuk a dolgokat a "saját medríkben folyni", hősnünk - mutáns megviszálgaja a szerencsétlenül járt fickó maradványait - a csatornában folytatja a mérszárlást. Előfordulhat, hogy egy zombi belök minket egy lyukba, és így

Gondolom egyetérthetünk abban, hogy akad néhány olyan emberi tevékenység (játék, sport, vagy mondjuk anyagszerzés), amelyet számítógépes alapon tulajdonképpen lehetetlen elfogadhatóan szimulálni – mindazonáltal néhány fejlesztő azért csak megpróbálkozik vele, megpróbálván ezzel a sűrű kergetni a csekélységemmel egy véleményen levőket. Félreértések elkerülése végett: nem is kimondottan a szaporodásra gondolok (bár – szó se róla – az nem egy megvetendő "sport", és emlékeztetem szerint ilyen kísérletek is történtek már bőven), sokkal inkább a flipperekre, vagy még inkább az olyan sportokra, mint mondjuk a horgászat. A különféle cégek horgász-, vadász- és

ugyanis – ellentétben a számítógépes játékokkal – nem feltétlenül a siker (vagyis a zsákmány) a lényeg, sokkal inkább a körülötted levő csend, nyugalom és béke, amely tudvalegőleg igen pozitív hatással van lelkiállagodra – a hal-, vad- és egyéb ellenőrk real time kerülgetése pedig egyfajta kalandelemet is csempészhet a történetbe. Fenti okok miatt meglehetősen vegyes érzelmekkel csúszttam a Deer Huntert a CD-lejátszóba, amelynek egyébként

után a megfelelő leshely megkeresése a feladat: a térképen ide-oda csámrogva szarvasnyomokat kell keresnünk. Ez lehet egy szimpla nyom, a pihenőhelyeken letaposott fű (illetve hó), az agancsok csiszolásának a nyoma a fákban, és természetesen egy méretes kupac, hiszen a szarvasok is szoktak elmélkedni a világ dolgain. Ahol a különböző nyomok koncentráltan (vagyis egymáshoz közel) helyezkednek el, az ideális leshely lesz.

ba, és újra megadhatjuk, hogy hol és milyen fegyverrel kívánunk vadászni. A játék megvalósítása becsületes iparmunka, de egyébként semmi különös: a 640*480-as képernyőre felhúzó egy rakás textúrát (háttér, fák, stb.), aztán áve! A szarvasoknak ugyan "több" animációs fázisa is van, de azok meglehetősen gyermeketegek. A hangokat illetően nem rossz a vadász szövege (aki jelzi, ha különösebben nagy zsákmány az adott helyszínen nem várható), vala-

DEER HUNTER

Hát! Istennek sehol egy szarvas, szóval nem is kell felőni



VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERBEN

hasonló szimulátorai például engem ki lehet üldözni a világból, ugyanis ezekben alapvetően elsikkad a lényeg: a horgászatban (vadászban, stb.)

semmi köze a hasonló című filmhez – mindössze arról van szó, hogy szarvasokra vadászhatunk benne az USA különböző tájain.

Na, oda kellene löni az igazi szarvas is, hogy "tüzben rogyjon"



Aha, itt valamilyen egy szarvasnak fel-lelt járnia...



A Nagy Va-va-vadász természetesen nem ugrik rögtön fejest a feladathoz: először a gyakorlati pályán próbálja ki tudását. Itt három, különböző távolságban fekvő céltáblán, illetve három szarvasfigurán gyakorolhatjuk célzó tudományunkat a három rendelkezésre álló fegyverrel (távcsöves puská, shotgun, illetve íj). Az első kettőnél a célzásal nincs különösebb gond, hiszen a megfelelő találatot a távcső célkeresztje, illetve a célzóbm garantálja, az íjnal viszont számításba kell venni a távolságot. A vadászat színhelye az USA három különböző része lehet: Arkansas síkvidéki erdei az őszi szarvasvadász szezonjában, Colorado alpesi lankái, vagy Indiana téli idején. A kívánt vadászóeszköz kiválasztása

Miután megvan a megfelelő pozíció, nincs más dolgnak, mint várni, hogy feltűnjön a vad. A távcsövet választva néha körbékélmelhetünk a leshelyen. Nem utolsó szempont a szélirány: a szarvas igen finom szaglással rendelkező állat, és tudvalegőleg nem rajong az Old Spice-ért; tehát abból az irányból, ahonnan hátszelet kapunk, különösebben nagy fogást nem érdemes várni. Különféle trükköket azért bevetethetünk a csalogatásukra: utánozhatjuk az ellentétét kihívó, bögő bika hangját (ami télvíz idején mondjuk csak az időzavarban senyvedő példányoknál hoz hatást), illetve az agancsát tisztogató fickókét. (A szerzők szerint ezt a területük megjelölésére használják a szarvasok – maradjunk annyiban, hogy Széchenyi Zsigmondnak ehhez azért lenne egy-két hozzáfűznivalója.) Közben esetleg lövöldözhetünk a nagy semmire, ami azt a nagyszerű hatást hozza, hogy hét határon túl kergeti az agancsokat. Inkább utóbb, mint előbb, a fák közül kibaklászhat egy célpont, amelynek a trófeáját tüzeles előtt nem árt a távcsővel szemügyre venni, hiszen a játék célja a minél jobb bikák kilövése. Az állatot lehetőség szerint szűgyön kell löni (ld. a gyakorlással megjelölt célpontot), ez hozza ugyanis a biztos találatot. Sikeres találat esetén a trófea bekerül a hi-score-

mint az agancs csattogtatásának visszhangja – a bögő bika hangját utánozni azonban kevéssé sikerült. Az mindenképpen pozitívum, hogy sikerült a horgászat (bocsánat, még egy kis fáziskéséssel tart nálam a nyár), szóval a vadászat alapvető motívumát, a türelmet megfogni: csiripelnek a madarak, kárognak a varjúk (illetve azok is csiripelnek, mert a varjú tudvalegőleg énekesmadár), mi pedig nézünk ki a fejünkből, a fák közé – majd csak jön valami! Ez tök jó, legalábbis az életben – nem tudom, hogy számítógépes megvalósításban mennyire lesz ez nyérő. Az meg megint egy más kérdés, hogy ha valaki belenézett már egyszer egy szarvas vagy egy őz szemébe, akkor mennyire tartja szórakoztatónak, hogy lelővöldözze. Én nem.

CoVboY

Az első élettel – nem bántjuk, hadi nőjén még egy kicsit!



deer hunter

64Wizdworks
http://www.gtinteractive.com

L Á T V Á N Y O S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis videó- és hangkártya, Win95

Nem igazán számítógépes feldolgozásra való téma...

68%

Az első dolog, ami a Dominiont megpillantva eszembe jutott, egy Dolly névre keresztelt birka volt (látod CoVboy, még a bevezetők műfajában is lehet újat alkotni)... (Kedves nagydémű olvasóközönség! Úgy érzem, hogy T.J. komát kénytelen lesz igen lassan várható felépüléséig mellőzni – CoVboy) Kissé közérthetőbb: a klónozás nem mindennapi veszélyeire célozgatok, különös

sze hogy nem. A "98"-as színvonal jelen esetben annyit tesz, hogy MMX166-os és 32Mb RAM alatt már meg sem érdemes próbálkozni a Dominionnal. Ez ugyan is a minimum konfiguráció. Az alkotók a maguk szerény módján MMX200-as processzort és 64 Mb RAM-ot ajánlanak, ami a Dominion nem túl szemképráztató grafikáját elnézve elég érdekes dolog. Tesék, még mondja valaki, hogy

zepszerű valós idős stratégiái, vagy inkább taktikai "játék".

AZ ALAPOK

Ezt a témát akár akár egyetlen szóban is össze lehetne foglalni: a szokásos. Tehát különféle épületeket kell felhúzni, gyűjtögetni a nyersanyagot, fejleszteni s nem utolsósorban terjeszkedni. A Dominionban mindössze két

A későbbiekben érdemes a különféle épületeket fejleszteni (új egységek), energiatalakat létrehozni... szóval ennyi. Az egyetlen hasznos újítás, hogy az egyes épületeknél bekapcsolhatjuk az automatikus javítás parancsot, amivel nem kevés időt takaríthatunk meg.

A Dominion legkiábrándítóbb vonása kétségkívül az, hogy a négy különböző faj épületei jóformán



tekintettel a C&C-utánzatok végeláthatatlan folyamára. Utánzatot emlegettem volna? Bocsánat, ez buta tévedés. Az Eidos keblén melegező Ion Storm (a Quake-es Romero apó új cége) első "remekművét" igazán nem lehet holmi utánzatnak nevezni: a "klón" definíció kétségkívül sokkal találóbb (s imígyen a talányos bevezető is

nincs fejlődés! Ma-ga a sztori nagy vonalakban megegyezik a G-Name névre hallgató, bő egy éve kiadott anyagával. Ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek. A cselekmény dióhéjban: négy faj irtja egymást az univerzumban –

A terep kinézete még elég izlése, de az egységek kissé siralmas látványt nyújtanak



értelmet nyer). A játékban ugyanis az eredetiség vagy ötlet legapróbb szikrája sem villan fel. Adott a jó öreg C&C-alap, amit az alkotók feltuningoltak 98-as színvonalra. Ez persze nem azt jelenti, hogy a program szebb vagy élvezetesebb lenne, mint elődei. Kár is lenne efféle oktalanságokra pazarolni a programozók és grafikusok drága idejét, a butuska vevő ugyanis mindent bevesz. Elvégre a dobozon ott virít az Eidos logo, ami a dűs-keblű Ms. Lara óta elég jó ajánlólevél – kell-e ennél több? Hát per-

az emberek, a skorpok, a darkek és a merkek. Hogy miért és hol, az a játék szempontjából többé-kevésbé mellékes. A kézikönyvben emlegetnek valami újonnan felfedezett bolygót egy titokzatos messiás társaságában, ám a kerettörténet ennek ellenére sem esélyes Hugo- vagy Nebula-díjra. Sajnos nyoma sincs a Starcraft egymásba fonódó hadjáratának, s ami a legjobban hiányzik: a hangulat. A Dominion nem egyéb, mint egy régebbi C&C-klónokból összelopkodott, kiábrándítóan kö-

nyersanyag létezik, az anyag (Material) illetve az élőerő (Men). Anyagot (ej, be szellemes elnevezés!) hihetetlen módon a finomítók-ból szerezhetünk, míg deli vítéizeink a kolóniákból kerülnek ki. Finomítót csak a zöld trutyit rejtő gödrök felé építhetünk, s ezek meglehetősen rövid idő alatt ki is merülnek. Pozitív vonásuk viszont, hogy nem kell a szállítással bife-lődnünk – a kitermelt anyagok rögtön a bázisunkra kerülnek. A kolóniák korlátlan mennyiségben, ám elég lassan termelik az élőerőt. Egy idő után azonban megtelnek ezek a kolóniák, s ekkor "telepeseink" el is vesztik minden szaporodókedvüket. Három kolónia például maximum 300 egységre

töltheti fel az élőerőt, ezután megáll a népesedés. Építkezni csak azon területeken tudunk, ahol megoldott az energiaellátás, ehhez pedig elosztók szükségesek. (Előbb mondjuk nem árt egy-két erőművet is felhúzni).

sem-miben sem külön-böznék egymás-tól. Míg a Starcraftban a három különböző fajhoz teljesen más játékmenet tartozott, itt ugyanaz a nyersanyag-szisztema, s ebből adódóan követendő

Robin Hood és népes csapata az erdő fedezékéből társ el



FRED ALERT



stratégia is. A Dominionban még a szembenálló felek csapatai is kísértetiesen hasonlítanak egymásra – fajonként mindössze egy különleges (azaz egyedi) egység akad.

Maga az irányítás sem mentes a problémáktól, nagyobb felbontás mellett például a különféle ikonok egészen mikroszkopikus méretet öltenek. Megemelem a kalapom azon selyomszemű játékosok előtt, akik 17"-os monitor mellett is boldognak a 800x600-as felbontással. Az egységek építése sem igazán nyerte el

szembenálló erők között, a merc egységek példának okáért erősebbek, mint az emberek megfelelő csapatai, ám jóval drágábbak is. A scorpok fürgébbek, a darkenek szívósabbak, ám az efféle apró nüanszok nincsenek túl nagy hatással a játék egészére. Egyébként a Dominionban hatalmas létszámú seregeket is össze lehet szedni, ami meglehetősen nehézkessé teszi irányításukat. A jobb gombbal lehviható "makroparancsok" ugyan megkönnyítik dolgunkat, ám maguk a csaták még így is elég kaotikus képet mutatnak. A program kevés számú újítása közé tartozik, hogy a mérnökök képesek megfertőzni az ellenfél épületeit.

harcedzett Starcraft-veteránokat különösebben megizgatnának akár a legnehezebb Dominion-pályák is...

Mindenképpen szólnom kell a program egyetlen komoly újításáról, a gyalogosok testhelyzetéről. Alapesetben harcolva küzdenek katonáink, ám guggolva is hason küszba is felvehetik a harcot a gaz ellenel. A guggolás védekezésnél, a hason küszás pedig lopakodó hadmozdulatoknál jön jól, bár drámaian nagy hatást azért nem gyakorol egy-egy ütközet végkimenetelére. Egyébiránt a kissé körülményes kezelés miatt nem árt a hotkey-eket bemagolni, különben igen nagy gondban leszünk egy-két forró szituációban.

A követendő módszer természetesen itt is a "sok lúd disznót győz"



tás. Különösen idegesített az apró ötletek, újítások teljes hiánya, elvégre néhány jól bevált séma szolgál ismételtetéséből nem születtem semmi jó. Aztán maga a kivitelezés sem nevezhető tökéletesnek, a grafika például határozottan gyenge. A robbanások ugyan egész látványosak, ám más pozitívum e témakörben nem is jut eszembe. Ehhez képest a gépigény egészen irreális, a sokat emlegetett Starcraft példának okáért ennél jóval szerényebb konfiguráció mellett is kellemesen muzsikált. A multiplayer játék is távol áll a tökéletestől, példának okáért a gépi ellenfelek teljes egészében kimaradtak belőle. Hogy miért? Rejtély. Mondjuk az AI amúgy sem jelent mérföldkövet a stratégiai játékok történetében, de ez akkor is nagy illetlenség...

Egy szó mint száz: a Dominion igen sok hiánnyal borzolja a gyengébb idegzetű játékosok idegeit. A C&C-megszállottak viszont mindezek ellenére egész jól elszórakozhatnak a programmal, elvégre alkotói e műfaj legjobbjaitól lopkodtak. Jómagam ugyan legfeljebb fizikai kényszer hatására lennék hajlandó a Dominionért tizenegynéhányezer petát kiadni – de ez szigorúan magánvélemény. Egy biztos: túl sokat senki ne várjon a programtól. Legfeljebb tisztességes iparosmunkát.

T.J.

MINEK NEVEZZELEK?

Az eddig leírtak alapján úgy tűnhet, hogy a Dominion csapnivalóan rossz játék. Ez bizonyos szempontból igaz is, hisz a Starcrafthoz vagy a Total Annihilationhoz képest meglehetősen zsenge alko-

Sivatagi show: az erőviszonyok itt sem túl kiegyenlítettek



Hát a Mechcommander azért valamilyen jobban fest



E fertőzés hatása az épület típusától függ, éppúgy eredményezhet termelési esést, mint az objektum pusztulását. Védekezésnél különösen fontosak az energia-tornyok közti erőfalak – ezek megfelelő használata le-

het a kulcs a győzelemhez. A követendő

taktika amúgy nem túl bonyolult: a játék első feleiben foggal-körömmel építeni és védekezni kell, majd a megfelelő haderő birtokában egy-két gyors rohammal elsöpörni az ellenfél állásait. Az előzetes ígéretek korszakalkotó gépi intelligenciáról regélték ugyan, ám én ebből nem sokat tapasztaltam. Ellenfeleink általában nyerő pozícióból indulnak, de csapataikat elég ügyetlenül és megosztva vetik be. Állig hiszem, hogy a

tetszém.

Igaz,

hogy egyszerre

akár több katona/jár-

mű gyártására is parancsot

adhatunk, ám ezek csakis egyetlen fajtához tarthatnak. Ez kétségtől apróság, ám igenis bosszantó apróság. Az viszont határozottan kellemes megoldás, hogy a jobb egérgombbal lekérhetünk egy hosszabb listát az adott csapat által végrehajtható akciókról, úgy mint szétszórás, visszavonulás, őrzőráadás stb.

KATONÁK, JÁRMŰVEK ÉS EGYEBEK

Mint arra már az eddigiekben is céloztam, nincs túl sok lényegi különbség az egyes fajok csapatai között. Gyalogság, páncélosok, felderítők – ugyanazok a jellemzők, ugyanazok a statisztikák. Apró különbségek persze akadnak a

dominion

Eidos/Ion Storm

<http://www.eidosinteractive.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 2xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM

Igen szívesen C&C-utánzat

72%

Olybá tűnik, mintha kissé elkéstek volna a cégek a foci VB-t szimuláló programjaikkal, ugyanis most, hogy már több mint másfél (illetve mire becses szemeik kerül irományom, már vagy kettő) hónapja véget ért a grandiózus esemény, egyre több foci játék jelenik meg. De ez legyen a legnagyobb baj – az már sokkal inkább fájóbb, hogy a szimulációk minősége a csodálatos World

szór Playstationra jelent meg már jó ideje – bár a meglepettségünket nagymértékben csökkentheti, ha megtudjuk, hogy a Psynosis egy bizonyos Sony nevű kis cégecske tulajdonát képezi. Mint azt júniusi foci különszámunkból megtudhattatok, az előzetes hírek alapján az Adidas Power Soccer modernizált PC-s verziója igen impozánsnak ígért. Az alábbiakban egy kis bemutatón keresztül szeretnék fényt deríteni a hibákra és az előnyökre egyaránt.

Haladjunk szépen sorjában.

Az intro elképesztően hosszú és meglehetősen látványos is, bár megjegyezném, hogy a valóságtól kissé elrugaszkodottnak tűnik – kíváncsi lennék,

120 legerősebb szerepel. Ennek megfelelően a 98-as Vb-n, a Copa American, és az Afrikai Nemzetek Kupáján is indulhatunk (nem értem, miért maradt ki az Európa-bajnokság – talán csak azért, mert két éve volt). Ez nagyon derék, ennek örülök. Azt már megszokhattuk, hogy a kelet-európai térségből a klubcsapatok listáira csak azok a csapatok iratkoznak fel, amelyek valamelyik európai kupasorozatban indultak a 97/98-as idényben. Ennek megfelelően az

Fejőráj a tajgában – le is igazolom Derszu Uzulát...



lásban lépnek pályára a csapatok (nyilván a játék PlayStation-ös előéletének köszönhetően), így nem túl friss a lista – a nyáron őrüli átigazolási hullám volt, amely teljesen átrajzol-

adidas power soccer VOLT MÁR JOBB IS 98

Cup 98 után azért hagy maga után (néhol nem is csak) kis kíváncsiságot.

Sajnos ebbe a trendbe kiválóan beilleszkedik a Psynosis Adidas Power Soccer 98 című programja is. A játék meglepő módon elő-

hogyan volt-e olyan játékos, aki azt álmodta a VB előtt, hogy egy kis füves házíki előtt egy rózsaszínű nyúl adja át neki a Jules Rimet trófeát (hacsak nem pumpált magába a megszokottnál jóval több serkentőszert), és szerintem a

UEFA kupában megtaláljuk a Ferencvárost és az MTK-t, a KEK-ben pedig a BVSC-t is (utóbbit Vasutas Budapest néven). Külön csemegé, hogy játszhatunk ezenkívül Libertadores kupát Dél-Amerikában, és az Afrikai Bajnokságok Kupája is szerepel – ezzel a lehetőséggel eddig valóban nem sok programban akadhattunk össze. Az európai fucinagyhatalmak teljes bajnokságát is lejátszhatjuk, és pluszban szerepel a brazil pontvadászat is. Egy-két meglepő dologra azért ráakadtam a klubcsapatok közt is, példának okáért indíthatunk egy olyan kupát is, melyben (állítólag) a 30 legerősebb klubcsapat indul, és itt meglepetésre a svájci Sion is szerepel (még jó, hogy évek óta a Grasshoppers nyeri a svájci bajnokságot), valamint az európai mércével is igen erősnek számító Hajduk Split neve Hajdukra változott – de ezt inkább "hajduk". A svájci mellé pedig igencsak befért volna a görög, az orosz vagy a török pontvadászat, mert itt azért jóval erősebb csapatok is megtalálhatóak. Szerencsére az új Sensible-lel ellentétben itt minden játékos a saját nevén szerepel – egy kis bökkenő az, hogy a tavalyi felál-

ta Európa vezető klubcsapatainak térképét.

Sajnos nagyjából eddig tartottak a pozitívumok, pedig most jön a legfontosabb rész: a grafika. Kezdjük talán a grafikával. Nem rossz, de meg sem közelíti a World Cup 98-ét (mint etalonhoz, természetesen ehhez a programhoz hasonlítok mindent). Dicséretes ugyan, hogy 34 fajta stadion közt választhatunk, de ha már megadtott ez a lehetőség, akkor már elvárható (lenne), hogy a játék közben látható stadion ne csak nagy vonalakban hasonlítson az eredetire. A közönség a szokásos elmosott textúra, abszolút nincs olyan jól megcsinálva, mint a WC98-ban viszont az este játszó

Ebből a nézetből látszik, hogy a fényhatások egész kellemesre sikerültek



Azt hogy támadunk, úgy látszik, kizárólag csak az általam irányított játékos tudja...





bunkról a hogyót, egyszerűen nála terem és kész. Nem tudom ki hogy van vele, de hogy az alkotók még nem láttak egy normális focimeccset sem, az nyilvánvaló. Minden egyes mozdulatból kiszűrődik, hogy az animáció rendkívüli módon darabos, és – ismervé szerény konfigurációt – ez nem a gép sebességéből adódik, hanem az animátorok hozzá nem értéséből. Mitha csak minden harmadik fázist látnánk – nem valami szívdéítő látvány.

A játékmenet leginkább az Actua-sorozathoz hasonlít – én személy szerint EA-párti vagyok, nekem sosem tetszett az, hogy két másodperc alatt el lehet érní az ellenfél tizenhatosát, ahonnan már hatalmas gólok lehet rúgni. Mindenesetre a pergőbb stílust kedvelők szeretni fogják, noha motoszkál bennem egy furcsa érzés azzal kapcsolatban, hogy az már kicsit erős, ha szögeltetés után olyan gyorsan kapok egy fejessgőt, hogy a labdát nem is látom (ez túlzás nélkül így van!). Régi ismerősként üdvözöltem a Manchester United (anno '94) című progiból azt a jelenetet, amikor a labda kábé egy kilométer/órás sebességgel vándorog át a gólvonalon, miközben a kapus egy gyönyörű tigrisugrással vetődik át fölötte. Érdekes jelenet az is, amikor a gép

által irányított kapus véd, majd még a sípszó elhangzása előtt kivágja a mezőnybe a labdát (ezután "természetesen" egy szempillantás alatt visszakerül a kezébe, és most már normálisan is kirúgja). A nehézségi fokozatok tekintetében is igen érdekes a program: Easyben például négyperces meccsek 32:0-ás összesítéssel nyertem meg az UEFA kupát a Fradival az Ajax ellenében, nehéz fokozaton pedig majdnem játszhatatlan a program. A kamerailás ugyan változtatható szögű és távolságú, de én nem szeretem, amikor teljesen önkényesen forog és zoomolgat össze-vissza, én pedig keresem a játékosomat, amelyik nincs is a képen.

A hangeffektekre átvérve, sok biztatást itt sem tudok mondani. A közönség ugyan morajlik, de kilencven percen keresztül csak és kizárólag ezt csinálja. Semmi taps, semmi felhördülés, netán erősödő hangorkán, semmi biztatás. A kommentátor neveket nem mond, és meglehetősen önkényesen közvetít: ha például ő éppen a stadion múltját ecseteli (általánosságok és közhelyek sorozatával), akkor nem igazán érdeklő, hogy a pályán mi történik: akár egy gól, akár egy szabálytalanság esett, ő csak rendíthetetlenül mondja tovább a monológját. Ez eléggé nagy szálcának minősült a szememben – bár szó se róla, ismerem néhány hasonló stílusban közvetítő magyar sportriportert is...

Nem elég, hogy méteres "cseppkekben" zuhog az eső, még gólt is kaptam



A kapus hiába vetődik, a labda már túljutott rajta



tovább, azt hiszem ez a jőpár kiragadott példa elég hatásosan behizonyította, hogy a program egyáltalán nem egy nagy durranás. Nem mondom, el lehet vele játszogatni, de nem hiszem, hogy lenne olyan emberke, aki a World Cup 98 ellenében megvásárolná a játékot. Ha az animáció jobb lenne, kétségkívül nem lenne rossz kis program, de így sajnos csak a fanatikus (és nem túl ideges típusú) futballőrülteknek ajánlhatom. Arról, hogy a World Cup 98-at megszorítaná, egyáltalán nem beszélhetünk, annak ellenére, hogy ez a program is kihasználja a 3D-s kártyák képességeit. A királyt meg mindig nem lehet megütni...

K.Z.

Úgy tűnik, mintha Overmars az Arsenalból gólt rúgott volna



A kezdet előtti pillanatok kicsit hosszúra nyúlnak (egyébként felhívnam a figyelmet a "közönségre")



adidas power soccer 98

Psygnosis

http://www.psygnosis.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX
Kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

A körítés csúszás nem rossz, játszani viszont már nem jó vele

71%

Nem folytatom

A platformjátékok kedvelői a közelmúltban egy régi ismerőssel futhattak össze: egy ismerőssel, akiről már két éve nem lehetett hallani semmit. Gex, a Crystal Dynamics ragadós nyelvű gekkója bizony már ennyi ideje eltűnt a nyilvánosság szeme elől; elvonult egy csendes zugba, ahol végre minden idejét ön szeretett kedvesének, nagy képernyős tévéjének szentelhetné. Így elég jól is telt az idő, de természetesen Gex sem kerülhette el a sorsát: a modern idők szavának engedelmeskedve is kénytelen volt átlépni a harmadik dimenzióba. No de lássuk, barátunk miként is szánta rá magát erre a lépésre.

A MEGBÍZÁS

Gex tehát eleinte még azt hitte, hogy hátráló években zavarlatlanul ténézgethet. Egy nap azonban két öltönyös fickó jelent meg nála, és kérdéseket tettek fel neki – méghozzá Rezről... Gex rögtön tudta, honnan jű a szél: a világ TV-csatornái ismét veszélybe kerültek. Minthogy Gexnek egyszer már sikerült Rezt legyőznie, a két fickó kérde – hogy hősünk tegye ezt meg újra – tulajdonképpen logikusnak tűnt. Gex válasza tömör és lényegre törő volt: nem! Persze a két ügynök nem elégedett meg

pályákon egyébként sokszor hősünk jelmezt is kap – itt, a rajzfilmek pályán például beleugorhatunk egy üregbe, és az átjáró túlsófalán már nyúlkosztümbben fogunk megjelenni. Ez a ruha mellesleg nem is olyan vicces. Figyelembe véve azt a tényt, hogy épp a vadászdíny kellős közepébe eszeppünk, ez a viselőt nem is olyan mulatságos (ráadásul a helyi vadászok célkövetős lövedékekkel tüzelnek).

A pályák második csoportja a horrorfilmek világába, egy szellemkastélyba visz minket. Zombik lézengenek mindenfelé, akik egy kis littleg hatására darabokra esnek, a sötétség szellemi elől a világos pontokhoz kell menekülnünk, és a termekben igen erős poltergeist jelenségek figyelhetők meg. (A maguktól mozgó asztalokat akár fel is használhatjuk közlekedési eszköznek.) A kastélyokban van egy kis rosszcsont kölyök, aki egy nagykéssel esik nekünk: ő különösen veszélyes és szívós teremtmény, mert nem elég egyszer lecsapunk a fejét, még egyszer fejbe kell költanunk még egyszer.

A harmadik pályatípusnál, a Kung-fu Theaterben a harcművészetekben való jártasságunkat kell kamatoztatnunk: a jellegzetes keleti épületek között ninják dobálnak minket hegyes csillagokkal, avagy egy-egy szamuráj próbálja meg elválasztani a fejünket a nyakunktól. A kung-fu pályák érdekessége a több helyen is fellelhető

és az őssekkők nem sok vizet zavarnak, sokkal veszélyesebbek a lávafolyamok és a köpmölások.

Végül a pályák hatodik típusánál a szintér a világűr. Kétségtelenül ez a legszivatöbb helyszín, hiszen amellett, hogy elég egy rossz lépés és kizuhantunk az űrbe, még a levegő fúgyására is ügyelnünk kell. Ezen a helyszínen Gex mint stormtrooper jelenik meg, s a jelmeze itt szafafandéknak is szolgál. Hősünk úgy szuszog mint Darth Vader, és ha nem érjük el mindig időben a következő lélegeztető kabint, Gex egyszerűen megfullad. Van azonban a levegőszerezésnek egy másik módja is: ha találunk szétterítő légtartályokat, avagy pófozható úrlényeket. Vigyázat: az "úrlények" meghatározás alatt nem a "Támadás a Marsról" kis szörnyeit értem – a lézerekdokkal is felszerelt szamtelan manuskóktól minél gyorsabban szabaduljunk meg. Egy fontos észrevétel: a hatalmas energiacsövekre nyugodtan felkapaszkodhatunk, nem veszélyesekek, csak a vilámlamokat kerüljük.

Egy dejes gekkó ilyen hídakat is tud varázsolni!



A felsorolt pályatípusokon kívül egyébként van néhány bónusz szint is, ahol például new yorki zsaruként vagy Indiana Jonesként kell bevélnünk, no és ott van még Rez pályája is, ahol a főgonosz kastélyában barangolhatunk – mindösszesen 30 pályát kell felderítenünk.

A KULCSFONTOSASÁGÚ DOLGOK

Ahhoz, hogy a pályákra bejuthassunk, táv-

DÍSZLETEK KÖZÖTT DEKKOLÓ GEKKÓ

ezzel, így kénytelenek voltak egy kis erőszakot alkalmazni. Csak hogy hősünk is megmakacsolta magát, még a kényszernek sem volt hajlandó engedelmesskedni. A két fickó erre kénytelen volt taktikát váltani: az asztal alól hirtelen előkerült egy díszkrét táská, benne friss, ropogós bankjegyekkel... Vajon miért nem ezzel kezdték? Így persze egészen másképp festett a dolog: Gexnek hirtelen "megszóltat a lelkiismerete", és nyomban elindult, hogy ismét ringbe szálljon Rez ellen.

MITŐL MÁSB, MINT A TÁRS?

Ha a Gex 3D-t valahová be akarjuk sorolni, nincs nehéz dolgonk: ugyanazt a stílusirányzatot képviseli, mint mondjuk a Croc. Egy egyszerű 3D-s platformjáték, amelyben hátulról láthatjuk a figuránkat, akivel mindenféle nyaktörő mutatóványokat produkálva kell összehoznunk a bónuszokat, közben pedig képen kell törőlnünk az utunkat álló teremtményeket. Van azonban a játéknak egy tulajdonsága, ami elég rendhagyó, és igazából ez adja egyediségét: ez pedig nem más, mint Gex azon képessége, hogy bizonyos falakra fel tud kapaszkodni. Egy platformjáték ennél jobban nem is használhatná ki a harmadik dimenziót, hiszen így sok helyen a plafon is szervesen hozzátartozik a játéktérhez.

ISMERŐS DÍSZLETEK

A Gex 3D pályái – ahogy már a régi kalandban is – most is híres filmek díszletei alapján készültek, azaz minden tereptárgy és minden szörny vagy ellenség egy ismert filmből származik. Az átjáróként funkcionáló tv-képernyőn keresztül egyfajta parodizált világokba lépethetünk be, melyeket hat különböző csoportra lehet felosztani. Legelőször az amerikai rajzfilmek idétlen teremtményei közé tehetünk egy kirándulást. Az első pillantásra idilliikusnak tűnő réten számtalan veszély leselkedik ránk: ahol különböző súlyos tárgyak potyognak az égből, a látszólag ártalmatlan virágok hatalmas porólyt rántanak elő a mellényesébükből, stb. A

ágyú, mellyel ajtókát lehet betörni, avagy gonkakat szóltathatunk meg vele.

A parodizált filmek sorából persze a Tron sem maradhatott ki: a pályák negyedik csoportjánál számítógép-alkatrészek között kell ugrabugrálunk. A legnagyobb kihívást itt majd az elektromos hídak és ugratók jelentik: a fényes pontoknál feltöltődve ugyanis csak rövid ideig birtokoljuk azt az energiát, amivel a hídakat bekapcsolhatjuk, azaz ezeken a helyeken mindig a legrövidebb út a helyes irány.

A játéék készítői – mint egy másik kihagyhatatlan zicceről – természetesen a Jurassic Parkról sem feledkeztek meg. Mondjuk az ősláto

A zombik néhány farokcsapástól mindjárt szétesnek



A célkövetős puskaagolyó néha visszafelé is elsülhet



Egy gekkónak nem jelent problémát egy függőleges fal – sőt!



Irányítókat kell gyűjtenünk, tulajdonképpen ez a játék célja. A piros kapcsolókat mindig a nagy tévéknél, azaz a kijáratoknál találjuk. Az összekötő színt, azaz a Média Dimenzió kapui csak kellő mennyiségű távirányító begyűjtése után nyílnak meg, s a főbb részek között még főellenségek is várnak ránk. Elsőként egy három főből álló néger törzs lövöldöz felénk – ez még nem nehéz kihívás, hiszen csak a kék lövedékeket kell hozzájuk visszapattintani. A dagadt disznót, Mooshoo Porkot szintén a saját fegyverével kell legyőznünk: körbe-körbe kergetőzve el kell jutnunk az elektromos tápkapcsolóig. A harmadik főgonosz Mecharez, akivel Gexzil-

laként kell megmérkőznünk. Egy miniatűr városban tombolhatnak, ahol Mecharezzen kívül még a várost védelmező helikopterek és tankok is gondot jelentenek. (Mecharez támadásai ellen a házakat érdemes fedezéknek használni.) Végül utójára természetesen Rezzel fogunk párbaözölni. Rez először csak bombázza minket, majd nekilámodik – ekkor kell a fal felé csúszni őt, s miután megszédült, akkor ütni. Miután néhányszor így kibabráltunk vele, egy kissé nagyobb

alakot ült, és hatalmas ökleivel csapkodni kezd, illetve a szemével létezik. A küzdelemnek e fázisánál mindig kiemelkedik egy gomb a padlózatból, s nekünk úgy kell intéznünk, hogy Rez arra csapjon rá...

Visszatérve azonban még pár mondat erejéig az Irányítókra: a távkapcsolóknak három típusa van. A pirosak jelentik az említett kulcsokat az átjárókhoz, az ezüstök – ebből mindegyik pályán kettő van – a bónusz szinteket tartják, az arany színűek pedig a titkos szinteket tárják fel. Egy ezüst kapcsolót minden pályán egy nagyon nehezen hozzáférhető helyen lehet találni. Az arany irányítókat a főnökök kinyírásáért, és a bónusz szintek teljesítéséért kapjuk. Az utóbbiakon

egyébként csupán egy célunk van: adott időn belül összeszedni az összes bónusz tárgyat. A bónusz tárgyak gyűjtése mellett a "si-ma" pá-

lyákon is javasolt, ugyanis elegendő mennyiség begyűjtése (30-40 db) után extra életeleket kapunk. (Egy adott mennyiség begyűjtése után ezek a tárgyak mindig alakot váltanak.) Ha pedig a harmadik típusú tárgyból is sikerül 50-et összeszednünk, akkor megkapjuk a másik ezüst távkapcsolót!

A KEZELÉS

Hogy mennyi kapcsolót gyűjtöttünk már be, azt a Média Dimenzióban az F1 lenyomásával nézhetjük meg. Fontos: menteni csakis a Média Dimenzióban lehet (az Esc lenyomása után), de amúgy minden megszerzett kapcsoló után is rákérdez a gép, hogy eltárolja-e az állást. (Ha rá akarjuk menteni az állást az előzőre, az Update Save-et nyomjuk.) A pause képernyőn állíthatjuk be a kamerakezelést is – szerintem az automata, azaz a hagyományos követő nézet a legjobb. (A manuális módzatnál nekünk kell állítgatni a látószögöt.) A játék közben a Space-szel a távolságon is módosíthatunk, továbbá – ha a billentyűt folyamatosan nyomjuk – körbenézhetünk.

A játék összességében elég könnyű, lévén hogy egyszerűen lehet életeleket szerezni és a küzdelem sem nehéz. Gex farokcsapásait gyerekjáték bevenni, s még ott van a karate rúgás is. (Futás közben a kúszás billentyűjét nyomva kell tartani, majd ugrás.) A távolabbi vagy magas helyek eléréséhez használhatjuk gyírkunk dupla ugrását, s ha csak alig vettük el a célt, aggodalomra akkor sincs ok: Gex megkapaszkodik a nyelvével. Ráadásul ha hibázunk, Gexnek az energiaállapotát is könnyen helyrehozhatjuk: csupán zöld képernyős tévéket kell keresnünk, melyeket szétverve aztán zöld legyeket kajálhatunk (L gomb). Vannak továbbá piros legyek is, amelyektől Gex (a támadás gombját nyomva tartva) tűzfalal kerítheti be az ellenfeleit, és vannak kék legyek, amelyektől pedig jégre teheti a kekeckedő alakokat. A jeges állapotnak persze nem tesz jót a meleg, a tüzes viselkedésnek meg a víz vet azonban véget, és azt talán mondanom sem kell, hogy ezek az állapotok csak rövid ideig tartanak. Fontos még a kockás képernyős tévé: ha ilyen döntünk fel, utána – élevesztés esetén – csak onnan kell folytatnunk, magyarul ezek a tévék jelentik az ellenőrzési pontokat.

Mooshoot, a disznót hátráltatja a sárhása – használjuk ki a lomhaságot!



játék, aminek az a legfőbb biztosítéka, hogy minden pályára kétszer-háromszor is vissza kell mennünk. Mindegyik pályán több távirányító van elrejtve, melyek eltérő útvonalakon közelíthetők meg, avagy tennünk kell valamit ahhoz, hogy megkapjuk őket. (Ilyen tényleg lehet mondjuk, hogy üssünk szét öt illa gombot.) A pályák kezdetekor egyébként mindig megválaszthatjuk, melyik irányított kívánnak megkeresni, s arról az irányított (illetve annak helyéről segítségképpen egy bejátszást láthatunk; szóval nem bonyolultak a "küldetések", még angol nyelvtudás sem szükséges a megértésükhöz.

A VÉGSŐ

A Gex 3D vitathatatlanul a legjobb PC-s platformjáték, de sajnos ennek meg is kéri az árát. Ez az első olyan játék ebben a kategóriában, amihez már nem is elég egy P133-as (minimálisan P166 kell), ráadásul a 3Dfx kártya alapkövetelmény. (A játék ugyan elődöcög P133-on is, de úgy nem igazán nagy az élmény.) Azt viszont el kell ismerni, hogy a pénzünkért valóban kapunk valamit: a gazdag textúrázott és valós időben ármékölt grafika nagyon tetszetős, a kastély sötétségéből például szépen tűnnek elő a tereptárgyak, fátylák fénnyel és villámok világítják meg a falakat – semmi poligon-bevillogás, mint a PlayStation verzióban. Külön élmény Gex orgánuma: időről-időre néhány élmés beszólással próbálja a hangulatot feloldani. Technikailag tehát ugyan briliáns játék a Gex 3D, de ugyanakkor mégsem vagyok benne biztos, hogy ez lenne a legjobb. Leginkább a kamerakezeléssel akadtak problémák: bizonyos helyeken sajnos a gép egy fix nézőpont választ (függetlenül a mi óhajainktól), s ez a játszhatóságra igenes kedvezőtlen hatással van.

V.Z.

Hűsünk ropagórára sütvé szereti a vadhúst



Egy birodalmi rohamosztágot nem tartóztatnak fel holmi ál-jedi



HOSSZAN TARTÓ ÉLVEZET

A Gex 3D nem egy rövid

gex 3d

Crystal Dynamics/Ubisoft
http://www.ubisoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimál: P166, 32MB RAM, 4xCD, 3D-kártya,
DirectX-komp. hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM.

A maga kategóriájában kiváló, de nem
is csak egy kétdórás kihívást jelent

91%

A hozzám hasonló, sokat látott vén csonokban érdekes elegyet alkot a tisztelet és a székeszsiz, amikor olyan patinás névvel fémjelzett játékról kell ismertetni kanyarintatni, amelynek hallatán már bohó flautálságában is ünneplő vidámság töltötte el kicsi szívét. Larry Laffer vagy Roger Wilco neve a mai fogyasztóknak bizonyosan sokkal kevesebbet jelent, mint azoknak, akik első kalandjaikkal még 286-os EGA PC-ken vagy Amigákban küzdöttek – mindenesetre öröm egy ilyen "ősdi" névvel találkozni ma is! (Megálljatok, majd rádobhettek, mit értek, ha 2012-ben, az 5 GHz-es procijaitokon real time renderelve egy helyre kis kerek székben begördül elétek Lara Croft, és egy gyors infúzió után, az unokáival karöltve betámadja a rárontó farkasokat...) Larry apó neve ugyanis nekem szent és sérthetetlen, másrészt azért is, mert világéletemben szerettem volna olyan helyzetbe kerülni különféle hölgyeménnyel, mint amilyenekbe ő szökött – és világéletemben NEM szerettem volna úgy kikerülni belőlük, mint ahogy ő. Ha mást nem, legalább jó kacagtam kalandjain – így tehát kissé váratlanul ért, amikor a Larry's Casinót a CD-lejátszóba csúsztattam. A játék ugyanis abszolút nem a szokásos sikamlós erotikus kalandjáték; sokkal inkább egy budget-kategóriába tartozó



Teljesen szabálytalan, hogy a három korszakból csak négyes nyeremény! (Bár kérdés, hogy milyen típusú...)

popcorn (az ára alapján is), amit a szarál valószínűleg a játékosok unalmas (tíz)perceinek eltöltésére ütöttek össze.

Történet nincs, legfeljebb annyi, hogy Larry a vegasi kaszinókban próbál szert tenni némi anyagi bázisra – hogy miért, az talán csak a Larry 28-ból derül majd ki.

A jobb click után elérhető menüből láthatjuk a kaszinó térképét, amelynek a belső körön választhatjuk a single player, a külső körön pedig a multiplayer szerencsejátékokat, utóbbit esetben természetesen Interneten keresztül. Utóbli lehetőség ugye már csak a kor igényei szerint került bele a játékba ("Multiplayernek mégpedig lenni kell!") – részéről nem igazán tudom, hogy miért okozna nagyobb katarzist bárkinek, hogy egy kétezer mérfölddel arányban horgonyzó entitással blackjackezhet. Egyedül (illetve a géppel) is játszható játékok:

Vagyis más néven huszonegyes-zés, francia kártyával. Ebben ugye már a nagyszerű cél, hogy a kártyalapokból addig húzzunk, ameddig 21-et nem csinálunk. A tizes értékű lapok a bubi, a dáma, a király és persze a 10-es, az ász érhet egyet vagy tizenegyet (ha ilyen van nálunk, akkor a / jel mutatja, hogy a két értelmezés szerint mennyit van), a többi lap pedig annyit ér, amennyi rá van karcolva. A blackjack az huszonegy két lapból, egy ásszal és egy tizes értékű lappal. A kaszinókban megszokott módszer alapján az összes játékos nem egymás ellen, hanem a bank ellen játszik, azaz a duplázott nyereményhez elég annyit csinálni, mint amennyit a bank. Az egy más kérdés, hogy a bank húz utóljára – ez benne a játék!

A hagyományos, nyilván mindenki által jól ismert rulet, amelyben fogadhatunk száma, színre, oszlopokra, párosra vagy páratlanra, és így tovább – (számomra) az egyetlen meglepetés a dupla nullás volt.

játszott öttagos, kéthívásos pókerral kerülünk szembe, hanem spécl amerikai változatával, amelyeket az Options-menüből választhatunk ki. Terjedelmi okokból nem csemegézünk a szabályok kusza rangtegyében, érdeklődő laposok meglekintethetik a szabályokat az online helpben.

Blackjack Talán leginkább a ruletthez hasonlítható szerencsejáték, amelyben a bank két kockával dob, és a várható eredmény variánsaira fogadhatunk.

Blackjack Ebből rögtön három különböző fajta is rendelkezésre áll. Különböző kommentár talán nem is szükséges hozzájuk, hiszen a képernyő felső részén mindig láthatók a nyerő kombinációk – ehhez csak annyit tudnék hozzátenni, hogy igazán bunkóság, hogy átlón nem lehet játszani, csak a három vonalon.

Haddáát, nem tudom, ösztönös szóba (mint tudják, így kezdődnek a legnagyobb hazugságok), én nagy rajongója vagyok minden szerencsejátéknak: fájér, póker, lotó, lotó, gyümölcsös gép – minden jöhet! A probléma csak az,



Érdekes: a 00-ás nyerő mezít egyik játékos sem kultiválja

Blackjack Na, ez igazán nagy meglepetést okozott, mert abszolút nem a mi kis háztá-

ly-játekától az ember várt teljesen mást várna: mékás helyzeteket, szolid erotikát, nagymel... (na jó, ezt most hagyjuk, mert betámadnak az anyukák) – szóval nem igazán értem, hogy Al Lowe, az eddigi Larry-játékok producere hogyan adhatta evet ehhez a játékhöz? Majd mástól én találtam az utolsó Larry-nyitása óta, és ennyi idő alatt ennyire futotta? Másképp – és ez a legfontosabb! – ezek a nem igazán bonyolult játékok akkor igazán érdekesek, amikor az ember a saját zsebébe játszik, nem csak a számítógéppel szórakozik, ahol bármikor újabb kezdőtöket szőlhat magához. A kivételést tekintve a 640/480-as comx-szerű grafika ugyan maradt, de csak szimpla állóképek erejéig; a pontélték-kezelés egyszerűbb már nem is lehetne; a szereplők (göpi ellenfelek) természetesen beszélnek – na de minnek? Ezeket a játékokat már C-64-en is könnyelmesen megcsinálták, sem kell ehhez Pentium!

Az egész játék a Spice Girls-nyalókára vagy a Romario-chipsre emlékezteti az egyszeri játékos – azaz egy pillanattal foglalt hangzó névvel tulajdonképpen minden eladható. Eppen ezért nem is szeretném értékelni a játékot (lehet, hogy nem is fogom): ha valakinek a keze ügyébe akad, akkor az levonhatja a következtetést. Nekem annyi sikerült ebből, hogy legalább annyira szórakoztató, mint a Windows

Ha már csak egy ászra lesz szükség



passziónsza vagy aknakeresője. Tíz percig.

GoVboy

larry's casino

Sierra

<http://www.sierra.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Windows-kompatibilis hangkártya

Munkahelyekre ideális, ha nem láthatja a főnök...

X%

CINKELT LAPOK

STARSHIP TITANIC

Ha jól emlékszem, a júniusi Starship Titanic-ismeretelőn már jessztgettük a mélyen tisztelt publikumot egy hamarosan érkező megoldással – átlagos képzeltelvi-lággal rendelkező rajongóink természetesen azonnal lemondták előfizetésüket, modernebb izlésűek pedig megújították, illetve megduplázták (ami mellesleg rendkívül kilómult izlésvilágra vált). A fe-nyegetés a Black Dahlia miatt ugyan csúszott némiképp, de most valóra válik: mindenki húzódnig fedezkedő, és készíten valamek vizes borog-tásra alkalmas kendőket, mert egy Douglas Adams nevével fémjelzett játéknál mindenképpen szűke-s lesz rá! A játék csak abban a tekintetben lineá-ris, hogy egyes helyszínek hozzáférést a jegyünk-től teszi függővé (de azt már a legelejen nagyon gyorsan fel lehet turbózn), egyébként a sorrend gyakorlatilag teljesen szabadon választott, sőt, egyes dolgokat nem is muszáj megcsinálni. Az alant elterülő karakterhegyekben azért igyekez-tünk minél kevesebb máskézással megoldani a dolgot. A logikailag összetartozó "küldetéseket" ■-fel jeltől pakettokban közzük. Hát akkor úgyi: ■ Kalandjátékoktól teljesen szokatlan módon tel-jesen elmarad az intro: rögtön a nappalinkban ta-láljuk magunkat, ahol valami mozgós, művészi ko-molyzene (ha jól hallom, Mucc Art) társaságában mulatjuk a nyári estét. Érdeklődő kedűek esetleg megtekinthetik a tévén Douglas Adams, a a jobb izéssel megdölgöttat viszont rögtön a számlógép-hez fordulnak, ahol a CD-re kattintás után behe-lyezhetik az első lemezt. A ház enyhén amortizá-ló, lévén rázuhan egy úrhajó, de ennél sokkal sű-lyosabb megrázkódást jelent, hogy feltáru rajta egy ajtó, és előbukkan belőle Fentile, az ajtóbót. Miután hozzátvőlegetesen rendet terem szobánk-ban, előadja, hogy a Titanic csillaghajó (A hajó-ami-nem-nomolhat-el) első útján apró problémák elé került (már amennyiben rázuhan a házunkra), és egy apróbb segítségre lenne szükségük. Ha haj-lándók vagyunk a rendelkezésükre állni, mind-össze annyi a teendők, hogy begépeljük az általa átvnyított kis kommunikációs nyavalyába, hogy IGEN (vagyis Y-E-S). Mielőtt többször is elismétel-né éhaját, tegyük meg neki azt az apróságát. Erre a felvonáso kerülünk, melynek nyomogmbjai kö-zött egy csomó vídám lehetőség vár bennünket, de a legcélszerűbb lesz a felsőt választani. Rövid uta-zás után a hajó fogadótermébe kerülünk (közben Fentile felkészt bennünket egynémely kollégájá-



val való találkozására), ahol érdekes dolgok várnak ránk – de előtte a falon levő plakett alatti gomb megnyomásával kénytelenek leszünk megnézni az ún. intro-t.

■ Miután ezen szerencsésen túlestünk, sétálunk a pulthoz, ahol a csengő megnyomására megleve-nedik Marsinta, a portásbót, és érdeklődik, hogy van-e helyfoglalásunk? A választól függetlenül hosszas csevekvé következnek arról, hogy milyen helyszívi Fentile, hogy felengedett bennünket a fedélzetre, továbbá leendő szobánk ügyes-bajos paramétereiről – a lényeg az, hogy válaszoljunk a Marsinta által felkínált, igen ígérelesen hangzó paraméterek szerint (tökmindgy mit felülünk, úgys mindig ugyanolyan, osztályon-alult szállást kapunk). A szállás száma azonban minden partiban változik, szóval azt nem árt megjegyezni. Marsinta még melegen ajánlja, hogy ne is próbáljuk jobb szállás után nyagogni, majd odainti Krage-et, a földimert.

■ Miután Krage elballagott, szerencsét próbálha-tunk a falnál levő Szív-u-matavál, ami jelenleg üzemben kívül tartózkodik. Elvileg leliffethetnénk a tönkűkhöz is (a második emeleten találjuk a t-fő Succ-u-bust, aki teljesen el van dugulva), de in-kább lépkedünk a balra levő ajtó felé. Szemközti találjuk a raktár, benne egy igen zaklatott papagájjal, aki mellesleg nagy rajba a földimo-gyórónak a dlonak, és egyebé csonthejasoknak – de külön-ösen a pisztáciának! Vele igen elms csevekvé lehet folytatni a világ dolgairól, de inkább min-den méltatlankodása ellenére süllyesszük a tárgyaink közé, majd vegyük fel a sarokból he-verő zsákokról a pót-ülőt. Szemközti találjuk az ajtón, majd vissza a fogadóterembe. A papagáj ugyan az előb-utóbb megfogt tőlünk (az ajtón kilépet azonnal), viszont az egyik tolla meg-jelenik a tárgyaink között.



gyünk. Az SGT-osztály szobáinak kiépítésénél nyil-ván az vezette a tervezők, hogy minél több szob-ból lehessen minél kisebb helyre szorítani, mert az ajtók körülbelül úgy festenek, mint egy fűkökben bővelkedő kredenc. Oldalt találhatók a minleg egy négyzetméter alapterületű kultúrterem, ahol egy szék, egy kép a falon, továbbá egy üveg mögött el-helyezett vész-partvisnyei szolgálja a művelődést. A liffel szemben egy sajátosan működő ételauto-mata található, amely kizárólag a csirke szobá-sal nem ételre kapcsolódott. A sajátos működés alatt pedig az értendő, hogy a csirke – pillanatnyilag – még repül. Keressük meg a szobánkat. (Ha a szá-ma 6-nál nagyobb, akkor nézzünk fel, és az ajtókra kattintgatta keressük ki, hogy melyik mikrofiffel kell felmennünk hozzá.) Amint belépünk, a kellem-nő hang közli a megafonon keresztül, hogy másodosztályú elhelyezést nyerhetünk az SGT-esztály által nyújtott "kényelemmel" elegendően uta-sok. Pedig ezek az interaktív hobbi-szobák roppant kényelmeseek – vagy inkább a "kompakt" a megfe-

WORLD CUP' 98

A FIFA 98-hoz hasonlóan a World Cup'98-ban is van néhány hasznos és időtlen kód, amit ugyancsak úgy kell megadni, hogy valamelyik játékosát átnevezzük. Miután a cheatet – vagy akár többet is – aktiváltuk (azaz megnyomtuk az Entert), természetesen vissza lehet írni a játékos eredeti nevét, a cheatet üzemelni fognak:

ZICO	~ megkapjuk a '82-es VB-meccsset
HURST	~ megkapjuk a '66-'82 közötti VB-meccssetet
GABO	~ hatalmas fejjű játékosok
KYLE	~ csontvázak fognak focizni
MR HAT	~ megbolondul a labda
POWDER	~ sajátosan mozgó játékosok
NEILA	~ 'Alien'-üzemmód

■ A liffen ereszkedünk alá a második szintre, a tő Succ-u-bushoz. Ő egy kicsit rosszul érzi magát, mert valami eltömítette a csatornáit. Használjuk rajta a papagáj tollát, és a Send gombbal küldjük át rajta. Ez az ódon Mr. Muscle igen jó hatással

lelő kifejezés, ugyanis minden berendezés a falba van beépítve, és a tisztelt utas aktuális igényei szerint rendezheti át garzonját. Az már egy más kérdés, hogy csak bizonyos sorrendben lehet ren-dezdezni a bútorzattal (például ha a klozett üzem-



van a "csatornáira", mert föl-kökhő a dugulás számos okát: többek között Titania, a meg-bolondult fedélzeti komputer egyik alkatrészét, továbbá egy kék biztosítékot. Meg egy hul-t, és ő hadd nyugodjék bé-keben. A továbbiakban a min-den helyszínen megtalálható Szív-u-maták használhatók lesznek a különböző tárgyak ide-oda postázására.

■ Liffetünk vissza a hallba, majd ki az ajtón. A raktárral szemközti elágazásnál az egyik irány még tiltott az SGT-osztályú jeggyel utazóknak (mivel ilyen jelenleg nem sok van, egy-szerűbben: nekünk), tehát forduljunk balra. Itt ki-jutunk a minden szinten körbefutó galériára. Szeb-nen találjuk a Titania szobájához vezető lépcsőhá-zat, de a függőleges és vízszintes helyváltoztatás-nak modernebb technikával is találkoztunk a jobbra és balra induló körfolyosókon: négy liffel (Elevator) és egy csövösúttal (Pellerator). A galéria toldatában egy másik elágazás is találunk, ahol rögtön három irányba is indulhatnánk – csak nem a jelenlegi SGT-osztályú jeggyünkkel, szóval keressük meg inkább a "lakosztályunkat". Képezzük át a Designer Room Numbersre, nézzük meg, hogy hova szál a jegyünk, keressük meg a megfelelő elevá-tort, és a Remote Thingummy panelon hívjuk le. Pöttyögj be, hogy hanyadik emeletre szál a je-

képes, nem működik a tv – pedig az milyen jó is lenne). Most egyelőre tv-nézésre alkalmas álla-potba kellene helyezni a szobát (sorrend: personal maintenance hub, horizontal workspace, horizon-tally mobile storage compartment, fully recumbent relaxation device, inflate fully recumbent relaxati-on device (az utóbbi kettőre két külön ikon van a tárgyak között: az egyik kinyitja, a másik feltűrja az ágyat), visual entertainment device). Ha jól csi-nálunk, akkor felmászhatunk az ágyra és bekap-csolhatjuk a "vizuális szórakoztató egységet". Az egyes csatornák nincsenek adás, így tehát kénytelenek vagyunk átkapcsolni egy másikra. A hatoson és a hetesen szintén adásúszni van, a kettesen viszont tők jó műsor megy: pollenlejtés (ha érdekel va-lakit, akkor közepes). A harmasban meg jobb: a csatornát néző szerencsés utassal közlik, hogy nyert egy másodosztályú elhelyezést! Részletek a helyi Szív-u-matából átvethető magazinban. A né-gyes csatornán egy állóképét látnak, ami egy helyszínen vonalkódját mutatja. Erre később szükség lesz, tehát mentjük el: kapcsoljunk át a Designer Room Numberspanelra, húzzuk át a jelenlegi hely-szín kódját valamelyik bal oldali üres ablakra, majd shift-clickekkel szerkesszük át arra a kódra, amit a képen látnak. (Nem kell különösebben éles megfigyelőképesség hozzá, hogy a képen fejfel le-felje van...) A kód az első osztály egyik szobájának a koordinátáit adja meg. Vessünk egy pillantást még a hatos csatornára is, ami szintén egy állókép-et mutat, de ez az egyik elevátorbót jön, és a liff emeletjelzőjét mutatja. Kasmeregjünk le az ágyról, majd menjünk a szobák előtti folyosón terpeszkedő Succ-u-bushoz, és a Receive gombbal vegyük át a küldeményünket, vagyis a magazint. Liffetünk vissza az első szintre, sétáljunk el a hallba, és öb-resszük fel Marshintát. A nyomott hangulátó por-lás a magazin fejében kiutal nekünk egy másodosztályú szobát, ellát bennünket a megfelelő inst-rukcioikkal ("Ne zavarod a zenészeket, ne piszkál a Pellerator, stb."), majd ismét visszazuhan szoká-sos köznyelre.

■ Keressük meg másodosztályú szállásunkat. Már az előtér is biztatóbb, mint az SGT-osztály, mert lé-nyegesen kevesebb ajtó nyílik belőle. A berende-zés is javuló tendenciát mutat, helyben is van a Succ-u-bus, és nem csak a folyosón, sőt, a szoba-szobákban négy falban némi roppatmagtíval is be-készített: három tál "nem-pisztáciát" és egy tál pisztáciát. Az alapvetően jó lélekkel megoldott já-tékos most nyilván belemarkolna, hogy kissé felvi-

COMMANDOS

Itt jönnek a szintkódok ehhez a remek kis stratégiai játékhoz:

Mission 2:	4JXB	Mission 12:	JH03
Mission 3:	ZD01T	Mission 13:	PUUWV
Mission 4:	RFF1J	Mission 14:	WT348
Mission 5:	K4TCG	Mission 15:	13P0
Mission 6:	MIRAM	Mission 16:	LNPV
Mission 7:	7QJVJ	Mission 17:	SLIMV
Mission 8:	K99XC	Mission 18:	YJ0JG
Mission 9:	AAAX1	Mission 19:	YFCWJ
Mission 10:	JSGPW	Mission 20:	GOKWT
Mission 11:	CM00D		

dítsa vele a raktárban deklórált papagájt. Sajnos nem lehet venni befőle, így tehát a "Ha a hegy nem megy Mohamedhez"-alapon a papagájt kell az értékes kincshez juttatni. A gond csak az, hogy a raktárban kilépe azonnal megfogja a tárgylisztét, így tehát egy más módszerhez kell folyamodni. A módszer roppant logikus, és ötletet már kaphattunk róla akkor, amikor a magazin titkára a papagáj rikácsolását hallottuk a Szív-o-matából: csoposán megy a pisztáciához. Menjünk tehát a raktárba, pakoljuk át a kalitkából a helyi Succ-o-busba, a kildemény címzettjének adjuk meg új szállásunk címét (a DRN-panelon húzzuk át a szobánk vonalkódját a Szív-o-matára, és Send). (Az elküldéssel nem árt ügykezni, mert a madár gyorsan megfog – ha ez történne, menjünk ki az ajtón, és visszalépjünk a keltrebebe találgatni.) Ha a postázás sikeres volt, menjünk vissza a szobánkba, és a bent levő Succ-o-busnál fogadjuk a kildeményt. Zörgessük meg a pisztáciás talát, mi-



re a papagáj – saját megfogalmazása szerint – "fontos pisztáciás-evo kildemény" indul. Vagyis felkajálja az egészet, mi meg kiszűrhatunk valamit a tal aljáról: Titania, a megbolondult fedélzeti számítógép fülét.

■ Miután a másodosztályú jegyet megkaptuk, észrevehetjük, hogy az elevátorok egyike (a 3-as vagy a 4-es) a meghibásodás egy ideje előrehaladt állapotban tartózkodik: nem lehet hívni. A melléte levő másik liften menjünk le arra a szintre, amit a tv 5-ös csatorján levő képen láttunk. A nobis rossz lift itt akad el: ha beszállunk, és a mások fájdalmas arca vár bennünket, hanem egy üres gömb, amiről felvétele után kiderül, hogy ez Titania szeme. Sajnos amíg nálunk van, nem tudunk kiszállni a liftblől, tehát előbb kénytelenek leszünk a megfelelő javítást elvégezni. A liftblől elgurult fejt a működő elevátoron az alagsorba (Bottom of well) lefelleve találjuk meg, a terem közepén. Ha visszaradjuk a helyére, máris vihetjük Titania szemét. (A liftblől a továbbiakban pedig nem hajlandó a 27. emelet alá közlekedni. Ez azért jó, mert állandóan cserélgetik egymást szolgálatban, és sose tudjuk, hogy melyik liften van.)

■ A másodosztályú jegy birtokában már bekukkanthattunk a galéria túlsóoldán levő két szobába is. Az egyikben (a Szerzők Szobája) a bejárattal szemben egy lötyögő kart találunk, továbbá három hologramot a szerzők képmásával (Leovinus néven Douglas Adams-szel személyesen). Itt egyelőre nincs sok dolgom, a szemben levő szobában (Sculpture Room) viszont annál több. Itt néhány al-

ternatív, modern szobor van kiállítva. Hasonló stílusban épült képzőművészeti remekéről a szemlélőnek rendszerint nem jut eszébe semmi (hacsak nem az elkülvő képzőművész kedves mamája) – itt annyiban jobb a helyzet, hogy némi képzőelőrelv felismerhetjük bennük a hajó robotjait: Fentiből a te fejhalgatóról, Krage-et az alakjáról, stb. A szobrokban levő bízonytűk kapcsolóként üzemelnek, amelyekkel a robotok működését és hangulatait javíthatjuk avagy ronthatjuk. Márpedig egy egy folyamatosan kedélybeteg robotunk, ugyebár: Marsinta, a portás. Az ő szobra ugyan még távolról sem emlékeztet rá, mert úgy fest, mint valami analóg pénztárgép, mindenesetre a két csúszkát felfelé lökve rögtön megjavul az ő hangulata is: ha visszaszétlünk a hallba, akkor már egy szimpla érdeklődésre (ask about 1st class upgrade) is azonnal kiutal nekünk egy elsőosztályú lakosztályt, ami már tényleg minden igényt kielégítő elhelyezést biztosít a megfáradt Kalandornak...

■ Titania szemét ugyebár úgy találhatjuk meg a liften, hogy a tv egy állóképen sugározta a képet, amit lát. Mivel most már az elsőosztályú szintre is liftezhetünk, épp ideje megnézni, hogy mit is mutatott a másik állókép. Keressük meg tehát azt a lakosztályt, aminek a vonalkódját lemosoltuk. A királyi méretű ágyhoz vezető lépcsősort faszasztikus találmányt díszt: lámpák (világítanak a sötétben). Az ágy elől meg is lehet kopogtatni a búrjukat. Ez a jobb oldalnál kicsit erőse sikerült, mert az összetörök. Hívjuk a szobaszolgálatot (Krage-et), hogy azzal javítsa meg a lámpát. A robot némi gondolkodás után kifejezi abbéli véleményét, hogy ez Titania egy szemének tűnik – tehát szereltesük le vele (Get broken lights). Nemcsak annak tűnt – az is. Elég szétszórta egy számítógép, mondhatom...

■ Liftezünk fel a galériára, és szálljunk át a Pelleratorba. Ezzel öt új helyszínt juthatunk el, sorban: a sétálófedélzetre, a zeneterembe, a bárba, az étterembe és az arborétumba. Az első célpont ennyi mászkálás után szinte adja magát: irány a bár! A bárpult igen hivatogatóan fest, már csak azért is, mert az üvegek között kétféle tárgy pontosan úgy fest, mint Titania "központi érzékelő egysége". Felvenni egyelőre nem tudjuk, tehát csengesszünk



Fortillán Bantoburnnek, azaz a misérnek. Sokra vele sem megyünk, mert épp egy Titanic Tittilator "kockát" elkészítésével van elfoglalva, és csak azt tud foglalkozni a problémáinkkal. Esetleg ha segítenénk neki az összetevők beszerzésében, hamarabb is végezne... Tegyük el a poharat, amit a



pultra tesz, majd a pult végén levő monitorra pillantva ismerkedjünk meg a számítógépes kockálevéssel: a mixer egyetlen gombnyomással kikérhető a hatalmas adatbázisból a vendég által kívánt turmix komponenseit. Most az egy más kérdés, hogy egy apró hiba folytán az adatbázis épp összeadott, így tehát pillanatnyilag kizárólag Titanic Tittilatort kaphatód, ahhoz is csak egyelőre összetevő van kéznél. Pedig ígéretes a recept: 3 rész sagurial vodka (ez van a pulton), 2 rész citromlé, 1 összetört tv és 1 rész "seregélytoll-püré", Glurp...

■ Mielőtt összeszednénk eme érdekes ital darabjait, nézzünk fel a hajó vezérőrtombéba (Titania's Room, a galéria végéből nyíló lépcsőházon át). Kicsit érdekes lesz a megközelítése, de a látnivalók sem lesznek kutyák! Innen három szoba nyílik. (Illetve egy még nem nyílik, de kicsire nem adunk.) Az első szoba roppant érdekes: egy gyanús emelvényt találunk, rajta egy nagy nyomgömbbal és a nyomgömbök használati utasítással. Miután megnyomtuk, a megafon közli, hogy a bomba aktiválódott, és a visszaszállás megkezdődött. Ez alatta levő társasok esetleg ki lehet forgatni a biztonsági kódot – mindössze néhány milliórd vagy trilliórd variációja lehet... (Ha valakinek esetleg sikerülne, azon nagyon meglepődnék. Meg azon is, ha a visszaszállás egyszer elérne müláig. Ha épp arra járunk, amikor már 10 alatt van, azért azt várjuk meg...) A másik szobában egy szovjet gyártmányú analóg számítógép található. (A méretei legalábbis erre engednek következtetni.) A jobb oldali lyuk lenne a monitor. Meglepő, de működő – csak az a baj, hogy először egy login-kódot kell, utána pedig egy passwordot. Fordítsuk tehát a figyelmet inkább a falon levő fémdobozra, amely a felírt szerint elképesztő méretű feszültséget rejt. Seba! Most egy felírat nem is olyan elképesztő a feszültség, de azért jobb lenne kerülni! Harmadik felírat: Ne mondó, hogy nem figyelmeltettünk...

Negyedikre előkerülnek a biztosítékok, mellettük a kapcsolókkal. Az ábrák jelölik, hogy mit is művel a biztosíték. A sárga az SGT-osztályú győrszékzet üzemelteti normálisan (fordítsuk el a kapcsolóját jobbra, és vegyük ki a biztosítékot). A kék a ventilátorok biztosítéka (tegyük a helyére, és fordítsuk jobbra a kapcsolót.). A zöld egyelőre még hiányzik, a vörös viszont a hologramokat kapcsolja (fordítsuk jobbra a kapcsolót, és vegyük ki a biztosítékot). (Az utóbbit ugyan nem szükséges megcsinálni, de ha ezután elmegyünk az Alkotók szobájába, a bejárattal szemközti falon levő, eddig lötyögő kapcsolóval kikapcsolhatjuk a hologramokat, és ahol eddig a szerzők félt látszottak, bekukkanthattunk a terem közepén levőre. A három helyről három szó láthatunk: Ez, Az és Amaz. Ezek a személyes "passwordjeik", így tehát ha a biztosítékot a melletti számítógépen a nevüket adjuk meg loginél, és utána a fejük mögött látható szót passwordnek (Leovinus/Other, Scralotinis/This, Brobstogin/That), akkor elolvashatjuk az üzeneteket, és hogy mi történhetett a hajón. Ez igen terjedelmes és tanulságos olvasmány lesz, de most inkább nem boncolgatom...)

■ Ideje a Tittilator összetevőivel is foglalkoznunk. Kezdetül mondjuk az összetört tv-t. Tv-ből ugyebár minden szobában van egy. Sétvért nem tudjuk őket, de ha Krage-nél érdeklődünk róluk, akkor jelzi, hogy bizonyára ríptárára történnek, ha ledobnák őket a körfolyosóról. Erre kénytelenek le-

sünk ismét csak a derék londoni szolgálatait igénybe venni (throw tv down the well). Ezt valamelyik szobában nem igazán akarja megvalósítani, viszont javaslata kipróbálásra a papagáj lakhelyéről szolgáló raktárban levő darabot – ha ott hívjuk, akkor kész örömmel kivágja nekünk az erkélyről, mi pedig lefelé az alagsorba magunkhoz vehetjük a roncokat.

■ Irány a Pellerator, annak is a legelső állomása, a Promenade Deck. Igen sajátos "sétatedélzet": a szórakozást mindössze néhány, a hatalmas ventilátorlapok előtt repkedő madár szolgálja. A terem közepén egy emelvényt találunk, rajta ON és SPEED feliratu gombbal. A berendezés eddig izemen kívül volt, de – a két biztosítéknak hála – most munkába állhat: kapcsoljuk meg, majd adjunk maximális gázt. A ventilátorlapok természetesen beszívják és szépen felaprítják az egész állatsegregletet. A pult mellett egy igen érdekes eszköz található, ami veszt esetén kapcsolódhat ki, csak meg kell piszkálni a tetején levő gombot egy hosszabb bottal. Erre ideális lesz a papagáj ülőfája. Pitty. Piszkáljuk meg még egyszer. Pitty. Na még egyszer. Pitty. Vegyük fel a kalapocstól, és utazzunk vissza a galériára. Menjünk le valamelyik lifttel az SGT-osztály (28-37. szint) valamelyik emeletére (már amelyik lift hajlandó oda lemenni), ahol a liften szemközti győrszékhez egység már rendesen üzemel. Rendeljük egy grillcsirkét a tetején levő karra, majd a csirkét tegyük be valamelyik csop alá, hogy szóst is nyomjon rá. A szóst sajnos leperog róla, mert a csirke csak tessék-lás-sék van megkopasztva, mindenesetre tartzuk a sőrőshaphat a csirke alá, ami a csapból folyik a szóst. Talán sikerül elhíthetni a mixerrel, hogy ez "seregélytoll-püré"... Ha már igitis erre jártunk, ugorjunk be a folyosó végén levő "kulturterembe", törjük be az üveget a kalapaccsal, és vegyük magunkhoz a vész esetére szolgáló partvisnyelet. ■ Most egy új helyszínt juthatunk meglatogatni, nevezetesen az arborétumban. Elvileg meglatogathatjuk a Pelleratorral is, de rövidbe, ha a galéria végén, a hall előtti keresztződésnél gondolába szállunk (az első osztályú jeggyel már mehetünk erre is). Az Arborétumba ugyan nem lehet bemenni, nem működik az évszázaktól egység, továbbá kizárólag citromlakkal van tele – de seba! mi pont ezért jöttünk, és a partvisnyével a bal oldali fáról le is tudunk verni egy deli citromot (rázzuk a fánál egy picit). A bejárattól balra egy a Pelleratorra hasonlító ajtó mögött találjuk a tűzvédelmi szekrényt. Sülyesszük a zsebünkbe a szagot, majd szálljunk be szemközti a Pelleratorba, és vonatkozunk vissza a bárba. Csöngessünk Bantoburnnek, és adjuk neki szében oda a kockát alkotóelemek: a citromot, az összetört tv-t és a butyivalt két sőrőshaphat. Bantoburn mindent szépen betöltögteti a fejébe, és vad pogoval összemixeli, bár az utóbbit gyanús lötyöről azért megkérdezi, hogy mégis mi akar ez lenni. Nevezük meg neki (pureed starlings), és szálljunk, nehogy kifeleljene a legfontosabb összetevőt (get vodka). Wow! Talán az utolsó alapelem hatása, talán másé, de a robot árköréire igen jelesen megcsinál a kockát (milyen hatása lehet vajon egy szerves életmórnak?). Mielőtt elfelejtene, szálljunk neki, hogy adja oda Titania alkotórészét (get vision center).

■ Szálljunk be a Pelleratorba, és utazzunk át a második állomásra, nevezetesen a zeneterembe.



SM'S GETTYSBURG!

Az alábbi kódokat a Shift+Enter megnyomása után adhatjuk meg a játék közben. Az első tábornok neve az északi, a második a déli csapatoknál váltja ki ugyanazt a hatást, miután Entert nyomunk.

Hooker/Longstreet
Sheridan/Lee
McClellan/Beauregard
Bulford/Stuart
Sedgewick/Pickett
Reynolds/Hill
Warren/Hotchkiss

– minden csapat beássa magát
– minden pánikban levő csapat megnyugszik
– a tapasztalat növekszik
– visszaállítja az órát az a küldetés elejére
– előréllítja az órát a küldetés végére
– azonnal megérkezik az összes erősítés
– megmutatja az ellenfél összes csapatát

Itt egy egészen sajátos robotzenekar próbálkozik zenélni. Az ajtóval szemközti lévő piros gombjával lehet beindítani a próbát, de valami borzasztó maszkazene keveredik ki az ügypől, így tehát 10-20 másodperc után szomorúan abba is hagyják a dolgot. Kicsit hangolani kellene őket a kapcsolókkal és potméterekkel, bár menet közben ebből sem süli ki semmi jó. A megfelelő hangolást



az előtérben lévő két szék kárpitjáról (valamint a fenti képről) tudjuk meg: ha ugyanazt a sémát állítjuk be, akkor a piros gombra egy hosszabb műcsendül fel (akkor már biztos jó, ha a falon lógó csövek is belelétek). Egyébként ez is borzalmas, a basszus szólam meg végképp – de mindegy. A muzsikát az előtér másik oldalán álló gramofonról rögzítettük: (ha a zenekar játszik, akkor először is állítsuk le őket) nyomjuk meg a körrel jelölt gombot, majd a piros gombjával játszásuk el az egész nyekergést (lesz vagy két perc). Állítsuk le a felvettelt a négyzet gombbal, és a háromszöggel hallgassuk vissza, hogy felvettünk-e a zenét. A négyzet kétszeri megnyomására kinyílik a viaszenger tartója. Miután a henger szembünkbe sülyesztettük, vegyük magunkhoz a gramofon hangszóróját is, ami nem más mint Titania másik tüle. (A gramofon egyébként ügységen fogja hiányolni, mert azonnal növeszt egy másikakat.)

■ Vonalozunk át az éterembe, amelynek az előtérben az éterem "music center" találik, pillanatnyilag kulcsra zárva. Az első osztályú éteremke szobájába, hogy francia főpincért tartanak – itt természetesen egy hasonló akcentussal megadott robot szerepel. A megfélemlítés szétosztó robot egy részt roppant lelkihibát jelenlegi állapota miatt, másrészt halálra idegesíti a muzsika, harmadrészt pedig nem enged egyik asztalhoz sem leülni, mi mörsre nem tanítottuk. Először is kattintsunk a fenekre középre, hogy a lába arébb mozdjon (és így felvehetjük a földön heverő felső részéről a kulcsot szorongató jobb karját). Ettől még mérgezőbb lesz, és meg akar küzdeni velünk, bár összesen két lába van. Kattintgassunk addig fenekére, amíg elcsúsz "ülőpörgőségi-módszoru" láttán fel nem adja. Ekkor leülhetünk a mögötte látható üremler asztalához. Itt a következő holttest: Brobstigón a Szív-matában, Scralontis pedig arccal a levelesben. A keze alól horgásszuk elő a zöld biztosítékot, vegyük magunkhoz a robot másik kezét, benne Titania halálközponitjával, és tegyük zsebre a szalvétát is. Sajnos Titania alkatrészét a kéz – tulajdonosa még mindig igen zaklatott kedélyállapota miatt – egyelőre nem akarja elengedni, így tehát előbb teljesen meg kell nyugtatnunk a főpincért. Ennek nem a további rugdosás, hanem a borzalmas zene kicserélése lesz a módja. Menjünk az előtérben lévő hi-fi toronyhoz, a kulcsot markoló kézzel nyissuk ki, és a négyzetrel állítsuk le a gramofont. Szedjük ki a le-

játszóban lévő hengert (még egy négyzet), tegyük a jobb oldali tartóba, tegyük be a lejátszóba a mi zenénket tartalmazó hengert, majd a háromszöggel indítsuk el a lejátszást. Ha most visszaballagunk a főpincér darabjaihoz, akkor a megnyugodott gazdi valami pszicho-hullámok segítségével elernyeszté lenni levő kezét, és elengedi Titania alkatrészét.

■ Aki mostanában járt a raktárban, az a rikácsolásból már észrevehette, hogy a papagáj gasztronómiai ízlése az utolsó fál pisztácia óta jelentősen megváltozott: most a csirkéket szereti, és már talvólör ordít, hogy hoztunk-e magunkkal? Ez egy igen sokrétű probléma lesz:

- csirke ugyan van nálunk, de sajnos eddigre biztosan kihűlt (már csak azért is, mert a szerzők úgy intézték, hogy ha frissiben hozzuk, akkor is kihűl, ha odalépünk a kallitárhoz) és a papagáj kimondottan utálja a hideg csirkét;
- ha gyalogosan nem tudunk hozni, akkor kézenfekvő megoldás lenne a Szív-mata. A probléma az, hogy a csopota is imádja a csirkét (hidegben melegen, mindegy), és az ilyen küldemények rendszerint "elvesznek" benne; kivéve azt az esetet, ha a csirke mustáros, mert azt viszont utálja;
- a csirkére nyomhatunk ugyebár mustárt, ketchupot és valami rózsaszín lötyvőt, de mindegyik lepeleg rója, mert csak lótlag van megkopasztva;
- később az is kiderül, hogy a papagáj is utálja a mustárt...

Ezen pár atomfizikus egy pár évfizeden keresztül el-törné a buksját – nem úgy a vidám 576-olvasó, aki először is megszabadul a nála lévő szörös és hideg csirkétől egy Szív-matánál; ha eddig nem tette volna, elmenti a raktár vonalkódját; levonul valamelyik elevátoron az SGT-ostály valamelyik színtjére, és a gyorsítékzében rendel meg egyet (mióta felapítottuk a madárcsapatot a ventilátorokkal, azóta ügys nagyon van a kínálat madárból...); a tárgyilias levele csirkét megtörölgeti a mindent törő szalvétával (így megmarad rajta a szósz); beteszi a gyorsítékze harmadik osztápbába, hogy mustár folyjon rá (így nem sünkófrálja el a Szív-mata); és csopostán átküldi az egészet a raktárba. Miután vissza-



sétáltunk, a küldemény felvétele előtt nem árt me-nitni, mert a következőkben gyorsnak kell lennünk. Vegyük fel tehát a Sucu-busból a küldeményt, és a szalvétával töröljük le róla a mustárt. Ha a ketc-re MELLÉ tartjuk a meleg csirkét (sietve, mert gyorsan kihűlt), akkor a papagáj az ülfőfaján addig olafalazik felé, ameddig csak tud. Tartsuk a BAL oldalra (ameddig csak ki tudjuk vinni a csirkét). A papagáj

THE REAP

Igaz ugyan, hogy az 576 Kbyte-ban még nem teszteltük ezt a lövöldözős ökröséget, de azért hátha akad a csalásaira jelentkező. Passwordnek írjuk be őket:

ABSOLUTENOT	– sérthetlenség
DIESHEEPDIE	– erősebb fegyverekkel indulunk
SDIVINORUM	– öröket
TOUGHGUY	– sokkal keményebb ellenfelek lesznek

Szintködök:
QBKCBEDB
DCLCBUDC
5CMCB4FSB

eltipte a fa végére, majd hirtelen kihajol és kikopja a kezükből, és gyorsan behalozza (ha még meleg). Amíg a feje kint van a ketcrcből, villámgyorsan kap-

beszámolt tart. Ezt most nem boncolgatjuk, a konzekvencia: ha haza akarunk jutni, akkor át kell vennünk a hajó parancsnokságát.



juk ki a fa középső részét (eddig nem engedte, mert rajta állt) – ami nem más, mint Titania központi memóriagyógyse.

■ Bizonyára feltűnt már az itteni Szív-mata mellett ősz-szertől lámpabúra is, amelyet piszkálva a papagáj olyan ideges lett, hogy meg a csirkékről is hajlandó lett megfeledkezni egy pár másodperc-re. Erre természetesen minden kalandjátékos tovább piszkálja, és némi próbálkozás után sikerült is csatlakoztatnia hozzá a slag egyik végét. A másik végét kössük a Szív-matára, aki elkezd fújni, és a lámpához visszafordulva látjuk, amint kiemelkedik a büréből valami: Titania orra.

■ Sétáljunk fel Titania vezérőrtérmébe, ahol – a zöld biztosítékot az aljzatba rakva és a kapcsolóját elfordítva – megjavíthatjuk az Arborétum évszázalétoját. Hajókázunk tehát oda, és helyezük is rögtön üzembe. Hirtelen ősz lesz, a fák megozzák gyümölcsüket, többek között egy piros bi-gyót, amit a hosszú bottal lepiszkálva máris hozzánk kerül Titania beszédközpontja. További évszázalékváltások látszólag nem hoznak további eredményt – amíg tel állásnál meg nem fordulunk, ugyanis ilyenkor nemcsak odabent, hanem idekint is befagy minden, a gondolkodás tehát nem tudnak mozogni. Menjünk a gondolászhoz (nem ahhoz, aki bennünk töltött, hanem a másikhoz, a tüzőlőszekrény felől), aki a fagyos éghajlat ellenére továbbra is kitarján énekel. A mellére kattintva két kapcsolótünk elő: bármelyiket valamilyen irányba mozgatva, a másik ellenkező állásba csúszik. Ha azonban a főpincért – egykört – két karját rájuk akasztjuk, lenn maradnak, és mi magunkhoz vehetjük a száját, ami természetesen szintén Titania tulajdona.

■ Nna. Nálunk van a fedélzeti számítógép minden alkatrészre, tehát irány a szobája. Nézzünk be a medencéjébe, és legyünk szépen vissza minden a fején a helyére: a két szemet, az orrot, a száját, a két fület, a feje búbjába a memóriagyógyseget, végül pedig a négy színes panelt a sapkába (sorrend felülről lefelé és balról jobbra: sárga, piros, kék, zöld). Erre természetesen meglevendük a nőnemi számítógép: kiemelkedik a medencéből és hossz-

■ A terem harmadik, mindeddig zárt ajtaja vezet a parancsnoki hidra. A végén lévő, egy középkori hajó kormánykerekéhez a megfélemlítésig Kormánytűlő Véletlenszerű Kormánytűlő jobbra adhatjuk meg az útírányt. Csúszassuk a nyílászba az otthonról hozott lotót (még jó, hogy Fentileb elhozza – milyen jó lett volna most újrakezdeni a játékok), majd a panelen kapcsoljuk be

a sisakot. Az irány meghatározásához pontosan meg kell adnunk a célt, ami egyszerű trigonometriai módszerrel történik, a következőképpen: váltunk a házunk fényképre, és egy kattintással válasszunk ki az égen egy csillagot (piros kereszt); váltunk ki a csillagfényképre, és a látóterében az égre moz-gassuk úgy a keresztet, hogy a fotón kívül eső csillag (sárga négyzög felől) közel kerüljön hozzá – ha elég közel van, akkor egy vonal összeköti, és le-désbe hozza őket; egy gyors mozdulattal kapcsoljuk be a panel jobb alsó részén a villogó első lámpát (gyorsnak kell lenni, mert az egér mozgása a célke-resztet elmozdítja, ha a játéktérben van); váltunk vissza a fotóra, válasszunk egy másik csillagot (az elsőhöz közel, hogy a csillagfényképen ne kelljen sok-káig keresni), és hasonló módszerrel tároljuk el. Miután a harmadik koordinátát is bejelöltük, látlátluk be az Enter kapcsolóval, és kapcsoljuk ki a sisakot. Aki akarja még lapozgathatja a túlóladalon lévő "fedélzeti naplót" (ha hiszen!), türelmetlenebbek pedig álljanak a kormánykerek mögé, és a jobb oldali villogó gomb megnyomásával indulhatnak is haza...

■ Következik a grandiózus végjáték. A házunk természetesen már porrá vált, a tü-képernyőről pedig Leavinus (alias Douglas Adams) szomord szótára árad. Sajnálatos módon elvesztette az életét, amit nem sajnál; az álmát, hogy egy tökéletes hajót építsen, amit viszont igen; mi pedig a házunkat, amiért aztán már tényleg a szíve szakad meg... Mindenesetre gratulál a sikeres működésünkhöz, és természetesen a Galaxis hajómenetése vonatkozó törvényei értelmében rankruházza a Titanic tulajdonjogát. Mivel házunk már igris megsemmisült, akár indulhatunk is "valahová" – és a hajó



megkezdje az emelkedést a magasba... A csatlán meg hátravon, de nem lövöm le – nézze meg min-denki, és vonja le a végső következtetést a t. Szerző elméletlapotát illetően. Az mindenesetre meg-nyugtató, hogy – a zárófeliratok tanúsága szerint – a "forgatás" ideje alatt nem ölték meg egyetlen ürlényt sem. Lesztámita szerint Douglas Adamst.

DEER HUNTER

Fenntartva azt az állítást, hogy szarvasokra lövöldözni nem különösebben szórakoztató sem az életben, sem játékban, azért jól jöhet néhány könnyítés, amikor már örök óta nem akadt semmilyen vad puszkavégre. A kódokat a térképábrán kell bepötyögnünk, és így rögtön sokkal több eseményre lehet számítani:

DHRAMBI	– megmutatja, hogy hol mászkálnak a szarvasok
DHISTEALTH	– lopakodás, a szarvasok nem látnak bennünket, és a szagunkat sem érzik meg
DHBUCKDOWN	– a szarvas akkor sem fog elszaladni, ha mellőlünkünk
DHQUINHEAT	– a mi leshelyünk felé csalogatja a szarvasokat

Hahó mindenkinek! Vége a nyárnak, tehát megint itt van a jó öreg CoVboy-levelesláda, a magasan szárnyaló és a földhözragadt tudományok tárháza! Azon kevesek, akik a Tartalommal kezdtek el olvasni az újságot, már sejthetik, hogy az őszi szezon az utóbbival fogjuk kezdeni – a többieknek pedig elárulom, hogy az első témánk az a bizonyos kis szám lesz, ami az 576 felirat középső számjegyen díszelő koronából mosolyog a reményteljes vásárlóra. (Az előfizetőkre – mint tudjuk – jóval kellemesebb számok mosolyognak.) Igaz, hogy ez a mosoly most sokak számára talán nem is oly kedves, de hát vigasztaljon mindenkit az a tudat, hogy az idő minden apró sebet begyógyít...

(Asszem egy kicsit vissza kell vennem a pátoszból, mert ha így folytatom, előbb-utóbb a III. Richárdból fogok idézni. Az áremelési monológot.)

... khm, szóval ott tartottam, hogy az idő minden sebet begyógyít: gondoljátok csak bele, milyen jó lenne több mint három év múlva is ugyanazt a számot látni ott! Eről pedig az jut eszembe, hogy már több mint három éve, egészen pontosan 1995. júniusa óta ugyanaz a szám tartózkodik ott. Azóta pedig történt egymás a világban, hogy csak egy párat említek:

- több alkalommal is furcsa mosollyal közelített felém a nyomda hírmondója, holmi papíráremeléséről beszélve; megértőek voltunk hozzájuk – de árat azért nem emeltünk;
- a mi mesebeli Gyula királyunk (horn volt, horn nem volt) és csapata kitálta, hogy az újságokra is rárakja az ÁFA-t; hát ettől sem lódóztunk zöld rakétákat örömlünkben – de árat azért nem emeltünk;
- közben változott egy picit a forint vásárlóértéke is, mert semmi sem kerül annyiba, mint három évvel ezelőtt – leszámítva persze az 576 Kbyte-ot, mert mi árat ugyebár nem emeltünk! Legalábbis eddig.

Na persze szó se róla, ehhez a pénzügyi attrakcióhoz kellettetek ti is, hiszen egyre többen vették meg az 576-ot, Isten tartsa meg jó szokásotokat! Sajnos ezt eddig bírtuk – tovább nem megy 318-ért a dolog. (Ja, a mihez tartás végett: ennek a 80 forintnak a felét egyrészt állam bácsinak fizetik ÁFA-ként, másrészt pedig a terjesztőknek, hogy elviszik az újságosszandrára.)

Hirtelen ezek jutottak eszembe erről a 80 Ft-os áremelésről. Ha valakinek komoly megrázkódtatást jelent havi költségvetésben ez a háromnegyed kiló kenyér, annak örömmel jelentem, hogy azért még nem kell megválnunk egymástól (Isten őrizze): az előfizetés kiváló lehetősége október 20-ig még a régi áron vehető igénybe.

Bocsi, hogy ennyit raboltam a helyet a levelek elől, de szerettem volna elejét venni néhány levélbombának. Többek között nem szerepel a távlati tervem között, hogy oknyomozó riport megdolgoztatás alanya legyek a Kriminálisban. Arra szerettem volna csak felhívni a figyelmet, hogy nem az 576 Kbyte intézi országunk gazdasági ügyeit (mert ha rajtam múlna, akkor már rég feltettük volna a bruttó nem-

zeti jövedelmet a pirosra) – viszont kénytelen alkalmazkodni hozzájuk. Pont. (Ámi egyben azt is jelenti, hogy sem levélben, sem e-mailben, további Csevegőkben pedig pláne nem kívánok erről a kérdésről vitaforumot nyitni, mert azt hiszem elég érthető voltam.)

Hát akkor evezünk vidámabb vizekre: Lédiesz és dszentlmen, Mádám és Fetvozsó, ízé, Mőszilyó – a levelek!

JOGI HERCEHURCÁK

Helló CoVboy! Már régés, régen (egy messzi, messzi galaxisban...) szeretnék neked levelet írni, csak eddig nem tudtam, hogy mivel töltsöm meg a papírt (mellébeszéléssel). Bocsi a poénkodásért, ha akarod, úgy is kivágod. Az első és leg(Jé, tényleg! Innen ki akartam vágni egy angol pénzegységet, és tényleg sikerült!)osabb, amiért írok, az az, hogy egyes emberek CD-t akarnak az újsághoz. En az alacsony ár és CD-mertesség híve vagyok, akiknek pedig disk kell az menjen és szedjen magának a diskrétan (-: Legyen inkább hosszabb az újság -:). (Az megoldható, úgyis már rég emeltünk árat... Széltében vagy hosszában kívánod?) A második problémám a lap elején lévő figyelmeztetés, hogy az illusztrációt nem szabad felhasználni. (Pardon, pontossáunk: az van ott, hogy a kiadó engedélyével lehet.) Nos én az Interneten nap mint nap találkozok az újságban megjelent képekkel (-: Úgyhogy lehet perelni a Microsofot az Age of Empires-es képek miatt -:). A negyedik: kedvenc fejezetem a Worms 2-ben a Tehévnész. Ha nem raksz be, legalább válaszolj! (Szó se lehet róla! Miért pont veled kivételnek?!...) Bocsi a hejesírási hibák miatt (-: ha vannak -:) Kösz!

Közi, az önjelölt Jedi Először csuklottam egy picit: nahát, hogy valaki tényleg az utolsó karakterig kiolvassa az újságot! Még az imperszumot is, a kis iyenc! Aztán tovább kotorásztam a kis kosárkában, és valami egészen hasonló témájú darabra akadtam:

Helló CoVboy! Azért írok, mert már rég szeretnék írni neked. Először is szeretnék engedélyt kérni a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úrtól, hogy az 576 Kbyte számítástechnikai galaktikus kis magazinból kímáolhassam az összes PC-csalást (ha nem adsz rá engedélyt, akkor is megteszem!) (Csak nyugodtan, de készítsd a TB-kártyádat!) Azért kell, mert kaptam egy modemet. Végre szór-főzhetek egész nap és szeretnék a honlapomra egy olyan oldalt csinálni, ahol k**** sok család van összegyűjtve. Ha megengeded, akkor még reklámozni is foglak és nem kell érte fizetned (bár ha megmondod nekem nem lenne rossz ötlet...) Talán néhány leírást kölcsönvennék, de ez még nem biztos.

Jut eszembe, a hálón találkoztam egy COV nevezetű személlyel. Meg is kérdeztem őt, hogy "Csak nem te vagy a CoVboy az 576-ból?" Tényleg te voltál az a TTC-ben? (Nem valószínű. Egyebként mi az a TTC?) Na csá, zárom soraimat, ha kész lesz, akkor meglapom a honlapom címét. Köszi Tamás, alias Computerworm, Dabas

U.i.: a stábfotó cool, hőhőhőhő, így to-

vább, éljen az 576 (és mennyen le az árá!) (Ezt máris megoldottuk! (Csak neked!) A múltkor 576-hoz képest szép haladás, hogy ez már csak 398.)

A LEVELET TÍLOS BETÉNNI A CSEVŐGŐBE, CSAK ÍROD LE, HOGY MÉRADOD AZ EMEDELYTI (Na nézd már a kis burzsujt: nemcsak modeme van, hanem színes nyomtatója is!)

Hopp, egy újabb érdekes kérdés, amit országslasom alatt még elfelejtettünk kivesézni! Kezdjük az első levéllel, vagyis ott, hogy mire is vonatkozik az a bizonyos "szöveges és illusztrációs anyagok újrafelhasználása"-kitétel. Vonatkozik elsősorban a szövegek bármilyen formában történő reprodukálására, ugyanis az a Comgame 576 Kft tulajdonát képezi. Asszem ez a szerzői jogbigo vagy mi a szósz úgy 50 évre szokott szólni, és utána át-megy public domainbe – talán nem véletlen, hogy az 1944-ben elhunyt Rejtő Jenőnek mostanában annyi könyve jelenik meg újra mindenféle kiadóktól kft-k "copyright"-jával... Ebből kifolyólag tehát Tamásnak nem javasolom egy-nemely leírásaink kölcsönvételét, különösen nem az Interneten kiaplakátolva, mert ha esetleg ezt kiszúrja valaki, akkor jobbról a törvény süjt le rá teljes szigorával, balról meg én egy baseball-ütővel. (Vagy egy Rejtő-fordulattal élve – az ő @-ja már ügyis elévült -:-) Jón Pipacs bácsi a nagy pofonokkal!

Haladjunk tovább az illusztrációs anyagokra, ami a mi kis számítógépes vilá-gunkban igencsak speciális esetnek számít. (Ha fotók lennének, az már nagyon meg-bonyolítaná ezeket a jogi marhaságo-kat.) Tulajdonképpen az 576 nagy része olyan grafikai alap-anyagokból áll, amelyek elméletileg valamelyik já-tékforgalmazó tulajdonát ké-pezik. Az 576 pedig ezen alapanyagok megjelenési formájára tarthat fenn jogigényt. Példának okáért itt van mondjuk a mostani 5-7. oldalunk, az EA-hírek: alapanyagunk kizárólag bárki más által hozzáférhető EA-játékok képei lettek felhasználva, ebben a formában viszont csakis és kizárólag az 576-ban jelent meg, tehát... Na jó, most már nagyon kezdem unni ezt a

marhaságot. A lényeg ugyanis az, hogy hogyan reagál az adott jog tulajdonosa arra, ha a cuccait az engedélye nélkül felhasználgatják: nyilván nálunk sem kapna szivgücsöt senki, ha mondjuk a Wall Street Journal közepéről mosolyogna vissza ránk a mostani számunk valamelyik oldala, szemlél-tetvén, hogy a magyaroknál milyen dögös kis újságok ké-szülnek – ellenben rö-gtön nagyon morózus hangulatba kerül-nénk, ha valaki fénymásolva árulná a sar-kon 20 Ft-ért, mert a mamá-ja a Lopy Ge-neralban dolgozik. A játékképek pedig ebben a tekintetben véggképp nem számítanak illusztrációnak anyagnak. Ez



körül-belül olyan lenne, mintha egy újság megjelen-tetne egy képet a 4-es

vilamosról, és egy hét múlva az egész Körúton ő akarná kérni a jegye-ket-bérleteket. Ugyanez a helyzet a cheatekkel: egy cheatnek nincs copy-rightja, mint ahogy a kapanyélnak vagy a WC-ülőkének sem (akkor sem, ha egyes site-ok előszeretettel biggyesztenek hozzájuk egy © betűt). Szóval áldásom a cheatek kikölcsön-zésére, és átkom a leírásokára. Ja, még valami:



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titél u. 2/b.

Rádiótelefon: 06-20-344-391

Http://www.oditech.hu/transam/

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: trans/am@usa.net

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Szeptemberi AKCIÓK!!!

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	3.920,-
14" LICOM SVGA 3 év garancia	24.800,-
15" LICOM SVGA 3 év garancia	32.800,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.360,-
2,5 Gb Quantum winchester	24.800,-
5,1 Gb Quantum winchester	30.960,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	15.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	25.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	18.720,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép:	
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32SD, 2,5Gb Quantum HDD,	
1,44 FDD, Mini tor., S3 Virge 4Mb, 105g klavíratúra	82.400,-
Trans-Am használt számítógép:	
ACER 486, 8Mb RAM, 170 HDD, FDD, baby ház, ACER 14" SVGA mon.	39.920,-

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek teljes körű üzemeltetésben, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakármentő! Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóunkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Arank AFA nélkülök, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Mesefilmek

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
ható programokat adnék régi könyve-
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!!ISKOLAKEZDÉS!!!!

P120 CPU, VX, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 850MB HDD, S3 64 VGA,
14" digitális monitor, mini torony, billentyűzet, egér
72.000,- + AFA

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
39.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

VISSZA A MÚLTBA!

Több mint 200
különböző diafilm
közül választhat!
Kérje ingyenes
katalógusunkat!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diáfilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Haszna diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Eladó A-1200 150 lemezzel, TV-modulátorral, disboxokkal stb. ugyanitt SNES 2 joyjal, stereo kábelrel, 3 játékkal (Bugs Bunny, Mario Kart, Prince of Persia) kitűnő állapotban. Ár: meg egyezés szerint. Érd.: délelőttönként 06-29-327-471

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása,

értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-510-510

C64 KERES

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó, joy). Cím: Balogh József, 4232 Geszteréd, Petőfi út 59.

PC KERES

Megvételre keresem a Destruction Derby 2 magyar nyelvű kézikönyvét. Tel.: 06-23-416-086

A következő PC-s programokat keresem: Capitalism Plus, Cannon Fodder 1-2. Továbbá eladó egy 486-os gép.

Basa Domonkos, 1114 Budapest, Bartók Béla út 21. Tel.: 386-2078

PC KÍNÁL

Eladó egy Orig Champ Manager 97-98. Bolgár Gábor, 06-52-359-225

PC CSERE

Elcserélném Badont új, eredeti Max 2-t jó állapotban levő eredeti Diablo-ra. Érd.: 06-23-380-911, munkaidőben.

EGYÉB KÍNÁL

MD2-re játékkazettáimat olcsón eladnám. Pl.: Sonic Spinball, Micromachi-

nes, Gynough stb. Ár: 3000-3500 Ft/db. Tel.: 06-46-392-504

Eladó PSX-re: Formula 1 97, 10.000.- Ft-ért. Tel.: 06-60-494-706 vagy 34-350-213

Eladó egy Super Nintendo két joy-jal Stunt Race FX játékkal és Super Game-Boy-jal. Tel.: 06-20-649-790

Eladó SMD, 2 joy, 9 játék! Ár: 25-30.000.- Ft. Tel.: 380-40-25

EGYÉB CSERE

Sürgősen keresek SNES-re Mario Kart-ot, ill. pankrációs kazit. (WWF, WCW). Cserébe sok jó kazi közül válogathatsz. Hívj! Tel.: 06-1-227-56-35

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:
Közületeknek:

20 szög 500,- Ft (átfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
20 szög 1000,- Ft (átfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:	<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	ROVAT	<input type="checkbox"/> CSERE	OPCIÓK	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB		<input type="checkbox"/> KERES		<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
				<input type="checkbox"/> KÍNÁL		<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 850,-
fél évre 1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 1.650,-
egy évre 3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

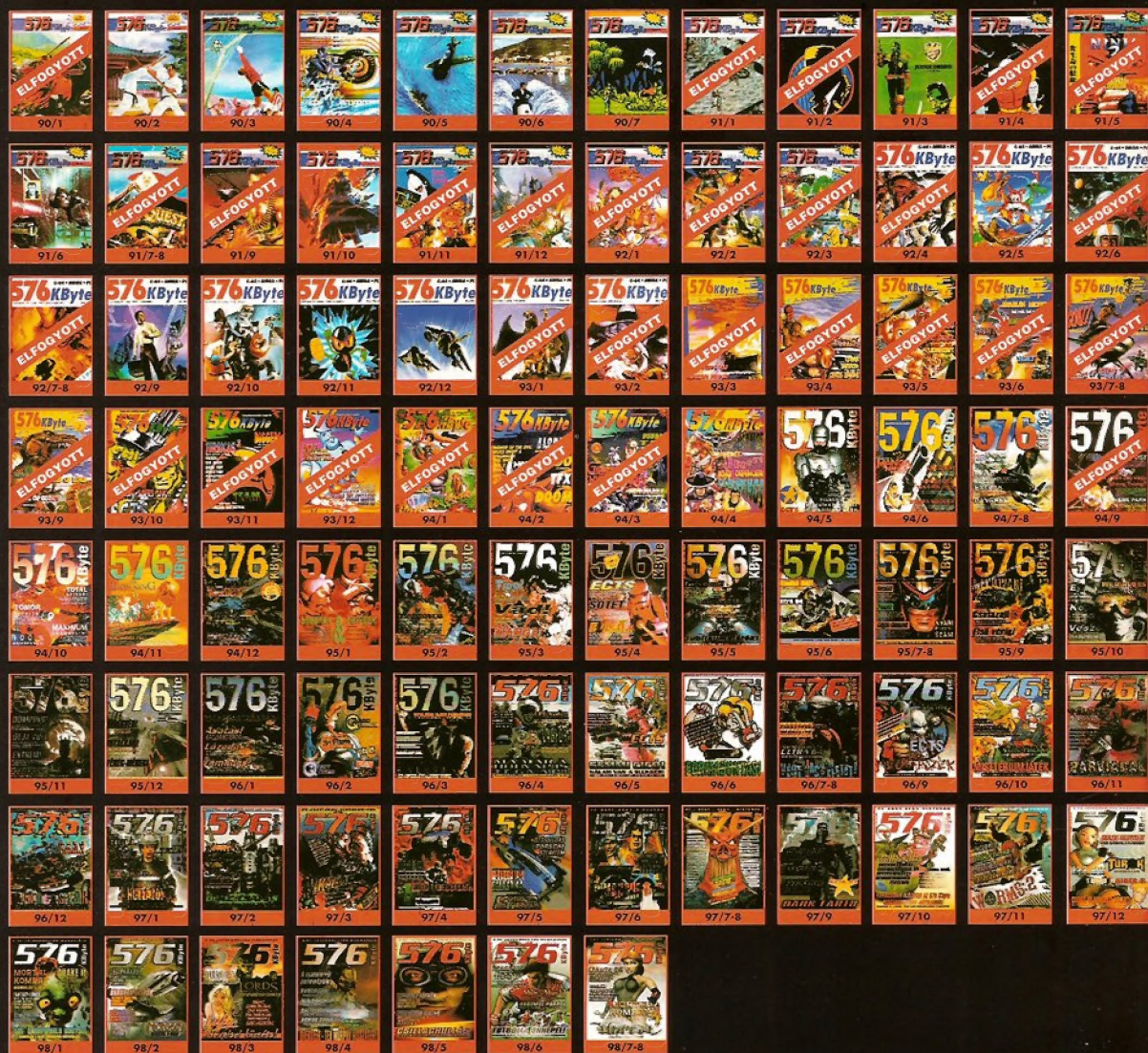
Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

**1998. október
20-ig most még
nagyon megéri
előfizetni!**

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rözsaszín postautalványon befizetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999 forintért + 400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjelölés rovatra írd be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabankénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az előbbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár Akciós ár

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999,-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999,-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999,-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999,-
PC JOY - F15 TALON	19999,-
PC JOY - F15 HAWK	9999,-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-

CD 32

JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERFROG	2999,-	999,-

AMIGA

JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

BRIAN THE LION A1200	3999,-	999,-
DENNIS A1200	2999,-	999,-
DISPOSABLE HERO	2999,-	999,-
FLAN 8 FROM OUTER SPACE	1999,-	999,-
SHADOW FIGHTER AGA	2999,-	999,-

ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

PSX OFFICIAL CD	2499,-
-----------------	--------

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599,-
-POPEYE 1.2.3	
POSTMAN PAT COLL.	599,-
-POSTMAN PAT 1.2.3	

Fogy. ár Akciós ár

A KASTÉLY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	699,-	499,-
ALIEN 3	999,-	499,-
BAAL	999,-	499,-
BBURAGO RALLY	999,-	499,-
BOOM	999,-	499,-
CAPTAIN RIZZ	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DALEK ATTACK	599,-	499,-
DIE HARD	999,-	499,-
DOUBLE DRAGON 3	999,-	499,-
DYNASTY WARS	599,-	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	499,-
F16 COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
FERRARI F1 CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

FOOTBALL MANAGER 3	999,-	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HUDSON HAWK	799,-	499,-
JAMES POND 2	999,-	499,-
JAWS	699,-	499,-
LAST NINJA 3	999,-	499,-
LETHAL WEAPON	599,-	499,-
LONG LIFE	999,-	499,-
LOTUS ESPRIT	999,-	499,-
MC DONALD LAND	999,-	499,-
NEW ZEALAND STORY	999,-	499,-
NO LIMIT	999,-	499,-
NORTH & SOUTH	999,-	499,-
PINK PANTHER	999,-	499,-
POLE POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
ROADRUNNER	999,-	499,-
ROBOCOP	999,-	499,-
ROBOCOP 2	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW DANCER	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHINOBI	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROD	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWORD OF HONOUR	999,-	499,-
TENAGE M. NINJA TURT.	999,-	499,-
TERMINATOR 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIS ÉS KIKUGI	699,-	499,-
TOM & JERRY 2	999,-	499,-
TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURRICAN II	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
VENETTA	999,-	499,-

CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
TOKI	999,-	499,-

KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699,-	299,-
ALIEN 3	999,-	299,-
ARMALYTE	699,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	699,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299,-	
CONTINENTAL CIRCUS	699,-	299,-
CRACKDOWN	299,-	
DELTA	699,-	299,-
DOUBLE DRAGON	699,-	299,-
FORGOTTEN WORLDS	699,-	299,-
GAMES WINTER EDITION	699,-	299,-
GEMINI WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	699,-	299,-
HEROES OF THE LANCE	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699,-	299,-
LAST V8	699,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	699,-	299,-
MICROPROSE SOCCER	699,-	299,-
MOONWALKER	699,-	299,-
MULTIMAX vol. IV	299,-	
MYTH	699,-	299,-
NEIGHBOURS	299,-	
NIGHTSHIFT	299,-	
PIRATES	999,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUEDEX	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOP	299,-	
ROOLAND	699,-	299,-
SILKWORM	699,-	299,-
SKATIN USA	699,-	299,-
SOCCER DOUBLE	699,-	299,-
SOLO FLIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRAMBLE	699,-	299,-
SWIV	699,-	299,-
TETRIS ÉS KIKUGI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-
TURRICAN	699,-	299,-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



97/1

98/1

98/2

98/3



98/4

98/5

98/6-7

98/8

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk szeptember 23-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

ECTS Hírek,

5th Element (PSX),

Medi Evil (PSX),

Iggy's Reckin' Balls (N64),

Ghost in the Shell (PSX),

WWF Warzone (N64),

Megaman 8 (PSX),

Xenocracy (PSX),

Shadow Gunner (PSX)

Frenzy! (PSX).

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árak csak ezzel a szelvénnel érvényesek!
Egy 1000 Ft-os értékű játék vásárlásához a lapot!

576

576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

Új boltunk nyílt a Mammutban!

**Mammut bevásárlóközpont, Budapest,
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76**



576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

